

EGYISTENHITEK ÉS A KYR VALLÁS

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYKÖNYV

MÁSODIK KÖTET

PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE



PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE

Második kötet

EGYISTENHITEK ÉS A KYR VALLÁS



PAPOK, PAPLOVAGOK KÉZIKÖNYVE

Második kötet

EGYISTENHITEK ÉS A KYR VALLÁS



Valhalla Páholy®
BUDAPEST 1999



Papok, Paplovagok Kézikönyve - II. kötet
Kiegészítő szabálykönyv a M.A.G.U.S. avagy
a Kalandorok Krónikái szerepjátékhoz

Írta:
Borbás István, Gáspár Péter, Jeles Attila, Kornya Zsolt,
Kun József, Molnár Ákos, Sipos József

Szerkesztette:
Novák Csanád és Kornya Zsolt

Közreműködtek:
Balogh István, Tasnádi Ákos "Thaur", Jakab Zsolt, Facsar Csaba, Ricco;
külön kösözönet a Chemical Brothers-nek, Madonná-nak, Lajkó Félix-nek.

Borító:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Illusztrációk:
Balla Péter és Tikos Péter

Tervezőszerkesztő:
Dacher Richárd és Zölley Imre

ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 85957 2 8



Kiadja a Val-ART-la Kiadói Kft. Felelős kiadó: a kiadó ügyvezetője.
Felelős szerkesztő: Novák Csanád. Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
A nyomdai rendelés törzsszáma: 190485
Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató. Készült Kaposvárott, az 1999. évben.

A kyr vallás



Kyrek. Calowynről, a távoli Vörös Kontinensről érkeztek az Ötödkor hajnalán, s ha megfogyatkozva is, de a mai napig itt élnek közöttünk. Rengeteg idő telt el azóta, s ez nyomott hagyott rajtuk is, isteneiken is.

Megváltozott a gondolkodásuk, az embernépekkel való keveredés nem tett jót az egykori elveknek. Ha akadna közöttük olyan, aki még emlékezne a régmúlt időkre, a Birodalomra, minden bizonnyal úgy vélné, az embernépek megrontották őket. Mások talán úgy vélhetnék, ők gyengültek meg, s szükségszerű volt, hogy a hanyatló kyrek magukal rántsák, más cselekedetekre kényszerítsék isteneiket is. Az embernépek közötti fokozatos és lassú térnyerésük az oka, hogy manapság híveik jelentős része egyáltalán nem vagy csak rendkívül kis mértékben vallhatja magát kyrnek.

A folyamatos és gyakran igen komoly változások alaposan megnehezítik a vallástörténészek dolgát, s nem is igazán lehet a kyr panteon hitelveit egységes rendszerbe foglalni. Nincsenek írásba fektetett, követendő erkölcsi és viselkedési mintái, miként a pyarronitáknak vagy Domvik híveinek. Csupán változó, folyamatosan meg-megújuló, önmagát újraértelmező hittételei, melyek az egymást követő korok akarata szerint emelkednek törvényerőre vagy merülnek el a feledés kútjában.

Nem is lehet ez másként egy olyan vallással, mely több mint húszezer esztendeje van jelen az ynevi történelem roppant színpadán. Elvégre a pyarronita vallás is számtalan kisebb-nagyobb változáson ment át térhódítása óta (pl. syburri zsinat); így hát igazán kevés csodálkoznivaló akadhat egy nálánál hétszerte öregebb eszmerendszer színeváltozásain.

Hogy az eredeti, Calowynről hozott ősvallás milyen lehetett, arról csupán találgatásokba bocsátkozhatunk, s hogy a Vörös Kontinens kyrjei ma milyen elveket vallanak, annak szintén csak az istenek a tudói. Egyes ynevi vallástörténészek szívesen játszanak el azzal a gondolattal, miszerint az általunk halottnak hitt kyr istenek változatlan hatalommal bírnak Calowynen, míg onnan az Yneven imádott entitások hívei vesztek ki.

Legyen bárhogy is, mindmáig igaz azonban, hogy a kyr gondolkodásra a dualista szemléletmód a jellemző. Így volt már akkor is, amikor a kontinensre érkeztek, s mindez természetesen hitvilágukban is tükröződik. A panteon maszkulin és feminin istenei majd minden esetben szemben állnak egymással. Ez az ellentét persze a legtöbb esetben nem agresszivitásban jelentkezik, csupán az általuk képviselt eszmék, tulajdonságok lényegéből következő szembenállást jelképezi.

P.l.: Teremtés - Igere, Pusztítás - Weila; Nappal - Igere, Éjszaka - Tharr; Erkölcs - Weila, Szabadosság - Morgena, stb.

A fenti példák természetesen az ötödkori állapotokat jelölik, de mint látni fogjuk, az egyes isteni tevékenységi körök a későbbiekben is megmaradtak, csupán más entitás felügyelete alá kerültek, gyakorta jelentéstartalmuk is némileg megváltozott.

Ugyanakkor nem ritka az sem, hogy egy-egy tevékenységi körön belül egy férfi és egy női istenség is felügyelettel bír, ám az adott tevékenységi kör más-más (ti. férfi vagy női) aspektusát képviseli.

P.l.: Éjszaka, homály, sötétség - Tharr és Morgena; természet, idő, időjárás - Weila és Igere.

Ugyanez a kétlényegűség nyilvánul meg Igere és Morgena szerepében is. Őket gyakorta helyezik szembe, mint egyazon dolog két feminin oldalát. Ilyen esetekben Igere mindenkor a fény, a világosság, míg Morgena az árnyak, az intrikák irányából jut szerephez.

Ez a folytonos feszültség, az időleges összeütközések, a különféle isteni szerepkörök szülik azt a dinamizmust, amely a kyrek vallásának mindig is meghatározó jelensége volt. A statikus és a dinamikus, az egyszerű és az összetett, a rendezett és a szerteágazó folyamatos konfliktusa az a mozgatórugó, amely a kyr isteneket - s magukat a kyreket is - szakadatlan mozgásra, változásra ösztökélte. Sokan ennek tudják be a birodalom szükségszerű bukását is.

Miután már külső ellenséggel egy jó ideje nem kellett a kyreknek számolniuk, óhatatlanul a belső összetartást kellett szétfeszíteniük, hogy újból változást - ha úgy tetszik, fejlődést - indíthassanak. Ennek iránya és megítélése persze mások dolga, ám kétségtelenül egyfajta magyarázattal szolgál Orwella megjelenésére, a rualani és később a toroni tartomány lázadására.

A kyr lélek számára mindig is rendkívül fontos volt az - isteneik által is képviselt - viszály, a hatalom és uralom kérdése, s persze maguk a felkínált módszerek, amelyek ezek megvalósításához lehetőséget nyújtottak.

Legyen bárhogy is, tény azonban, hogy a kyrek a férfi és a nő, a test és a lélek, a rend és a káosz, a maszkulin és feminin istenek egymásba fonódó és ellentétes lényegéből mindig valami újat, mást, de

nem szükségszerűen jobbat vagy tökéletesebbet kívántak alkotni. Lehet hogy isteneiknek nincs is más terve velük.

TÖRTÉNELEM

NEGYEDKOR

A kyrek és isteneik calowyni történetéről keveset tudunk, s jobbára csak találgatásokba bocsátkozhatunk. Bizonyosnak tűnik, hogy régebben olyan isteneik is léteztek, amelyekkel Ynev népei meg sem ismerkedhettek, s hogy azok az entitások, akik a Vörös Kontinensről elkísérték őket, már maguk is rengeteg változáson estek keresztül.

Hogy a kyr istencsalád tagjai valójában bármiféle rokonságban állhatnának egymással, azt a legtöbb vallástudós megkérdőjelezi. Akad ugyan néhány mitológiai utalás, de a legtöbben hajlanak arra a megegyezésre, hogy különféle félisteni, isteni lényeknek sikerült egy adott faj - esetünkben a kyrek - bizalmába férkőzniük, s inkább ez az, ami összetartja őket, semmint a mondvacsinált vérségi kapcsolatok.

Yneven csupán ötükről van tudomásunk, de egyes északi kútfők úgy gondolják, számuk ennél mindenképpen magasabb lehetett az őshazában. Ha figyelembe vesszük a kyr számmisztika törvényeit, akár még olyan találgatásokba is érdemes belebonyolódni, hogy egyes istenek hatalmának gyengülése óhatatlanul maga után vonta mások fokozatos térvesztését is. Legalábbis erre utal az a tény is, hogy Weila és Igere nagyjából egy időben veszítette el ynevi hatalmát, és sokan ezzel magyarázzák, hogy Morgena sohasem fakult ki végleg a kyrek lelkéből.

Toroni kútfők mindenesetre megegyeznek abban, hogy Weila eredetileg csupán egy volt a kyrek jónéhány végzetistene közül. Ezek neveit nem ismerjük, tény azonban, hogy Weila sikeresen fölébük kerekedett, és magába olvasztotta valamennyit, ezáltal befolyási területüket is megszerezve. (Hasonló metamorfózison esett keresztül Tharr is, amikor Weila és Igere távoztával, Sogron meggyöngülésével hatalmat nyert a Teremtés, a Pusztítás és a Sors felett.)

Még Calowynen kellett történnie Sogron fokozatos térnyerésének is. Ő minden hitmagyarázó szerint kilóg egy kicsit a kyr istenek sorából - s noha a kígyó a kyrek kedvelt mintái közé tartozik -, rajta kívül egyetlen istenüket sem ábrázolják hüllő alakjában. (Tharr kígyófeje is valójában oroszlántesten nyugszik.)

Éppen emiatt sokan szakadár istennek tartják, olyan halhatatlannak, aki kívülről érkezett a panteonba. Egyesek szerint az ő az Őselemi Tűz Síkjának ura, mások az egyik ősfaj, a gyíkszabású *cwyeh-kah* nagyhatalmú vezetőjének tartják, aki idővel népszerűvé tudta magát tenni más fajok tagjai között is. Bárhonnan is érkezett, a Tűzkobra mára megsokszorozta befolyását.

Valószínűleg még a partralépés előtt történt az is, hogy Tharr kiemelkedett az alvilági kíndémonok (*guttar*ok) sorából, és isteni erőre tett szert. Akkoriban még csupán az éjszaka, a büntetések és a kiérdemelt fájdalom patrónusa volt. Mások szerint ez csak a crantaiak leigázása idején történhetett meg, ám ennek ellentmondani látszik, hogy négy istennel a kyrek aligha fogtak volna ilyen méretű háborús vállalkozásba.

Ismét más történészek éppen emögött keresik az indokot, amiért is a kyrek egy jelentős csoportja annakidején maga mögött hagyta az óhazát.

Feltűnő, hogy a "fiatal" istenek mindegyike hímnemű. Ez is azt a feltevést látszik megerősíteni, hogy a kyrek társadalma - akár ezredéveken át is - anyajogú volt, s a martiarchátust csak a Negyedkor vége felé sikerült a feltörekvő isteneknek és híveiknek megváltoztatniuk.

Ebben feltehetően éppen Weila járt az élen. Az ő harciassága, keménysége és határozottsága könnyen vezethetett oda, hogy hívei segítségével magának követelhesse a vezető szerepét az istencsaládon belül. Hogy végül is sikerrel járt, az ama kyr tudósok véleményét látszik megerősíteni, akik úgy vélik, nem Igere volt az, aki a világot teremtette, hiszen akkor oly hatalom birtokában kellett volna lennie - vagyis inkább nem gyöngülhetett volna meg oly mértékben -, amellyel könnyen visszaverhette volna a hatalmára pályázó Weilát. Szerintük Igere - noha állandó jelzője a Teremtő - csupán részese lehetett a világ megalkotásának, s később sikerült csak a többi isteni entitást (Weilához hasonlatosan) magába olvasztania.

Jelenlegi tudásunk ennél merészebb feltevéseket semmiképp nem támogathat, s meg kell elégedjünk azzal, hogy a kontinensre lépő hódítók hitvilágáról, indítékairól egyelőre csak ennyit ismerhetünk. Akadnak persze egyéb teóriák is (például hogy szakadár, hitehagyott kyrek egy csoportja érkezett csupán Ynevre, akik isteneik nagy részét maguk mögött hagyták, s csak az őket támogatók kultuszát hozták magukkal; vagy hogy a halhatatlanok háborújában vereséget szenvedett istenek mutattak utat híveiknek, s ez vezette őket Ynev partjaira, stb.), de bizonyítékok egyiket sem támasztják alá, éppen ezért egyelőre hiba lenne velük bővebben foglalkozni.

ÖTÖDKOR

Hatalmas időegység, történetéről - éppen a jelenkortól való roppant távolsága miatt - mégis kevés használható információnk van. Mindez hatványozottan igaz, ha a kyr istenek és a vallás szemszögéből vizsgáljuk a dolgokat.

Kétségtelen tény, hogy a kyrek majd huszonegyezer esztendővel ezelőtt érkeztek Ynev partjaihoz. Toronban a mai napig alkalmaznak egy időszámítási rendszert, amely kiindulási pontjául a partot érést választották. Ha ezen módszer alapján számolunk, akkor kiderül, hogy a jeles esemény a P. e. (Pyarron előtti) 17 283. esztendőben történt.

Ezzel vette kezdetét a kyrek példátlan hódításainak kora. Feltételezhető, hogy ez az időszak - ideértve persze az első néhány ezer évet - Weila felsőségét hozta. Talán már megérkezésükkor is ő volt a panteon vezetője, ám az itt talált crantai birodalom megdöntése kétségkívül az ő és *anyr*jai (papjai) nevéhez köthető elsősorban. Nem kétséges, hogy a többi isten - főként a kevésbé harcias, női entitások - ekkor még nem követelhetett magának igazán nagy részt a hatalomból. Az ő idejük a birodalom megszilárdulása után érkezett el, amikor a békeévek idején jobbára hozzájuk, az ő kegyeikért imádkoztak a hívők. A termékenységistennő

Igere és a jövendőmondókat, csillagfejtőket, álomlátókat pártfogoló Morgena csakis akkor juthatott nagyobb szerephez, amikor a birodalom belső állapotai nem tették szükségessé Weila feltétlen elsőségét.

Ennek ellenére az ő vezető szerepe sokáig nem kérdőjeleződhetett meg. Csupán a korszak végén, a birodalom bukásához közeli esztendőkben merült fel komolyan az a tény, hogy a főisten immáron nem elég erős ahhoz, hogy megóvja a széthullástól a birodalmat.

Említettük már a folytonos igényt, amely a kyreket valamiféle változás felé hajtja. Az egyre jobban megkövesedő birodalomban az Ötödkor vége felé mind inkább megszaporodtak azok a jelenségek, melyek - noha senki nem gondolt rá - már a közeli véget sejttették.

Ennek legékesebb bizonyítéka a császári ikerfivér, Reigh-En Zerdal példája, aki saját mellőzöttségét orvosolandó, egy idegen (!!!) isten segítségét kérte hatalmi vágyainak kielégítéséhez. Mindez P. e. 3630 táján történhetett. Hogy mely okok vezethettek odáig, hogy Orwellát a hatalmi harcban vesztes Rualan tartomány főistenévé nyilvánítsák, külön tanulmányt igényelne. A mi szemszögünkből elegendő annyit megjegyezni, hogy sikerült olyannyira megerősödnie, hogy az végső soron a birodalom bukását - egyben a Káoszkor eljövetelét - eredményezte.

Ez semmiképpen nem következhetett volna be, ha a főisten - Weila - valóban akkora hatalommal rendelkezett volna, mint a hódítások megkezdésének idején. Ebben közrejátszhatott a hosszú béke időszaka, valamint a behódolt népcsoportok vallásainak - s így isteneinek - megerősödése is. Mihelyt a birodalom nem foglalkozott eléggé a tartományok hitéletével, rögtön különféle szekták, új vallási irányzatok jelentek meg, s ezek elburjánzása szükségszerűen a kyr istenek hatalmát is meggyengítette.

Mi más lehet a magyarázata, minthogy majd 500 (!!!) esztendei háborúskodás sem volt elegendő a lázadó és magát függetlenné nyilvánító tartomány megzabolázására? Ez vezetett odáig, hogy P. e. 3080 tájékán Toron tartomány Hatalmasai (mágusai) is a lázadás útjára léptek.

A birodalom minden erőtartalékára szükség volt, hogy az idegen istent végül is legyűrjék. Jellemző azonban Weilára és *anyr*jaira, hogy Sogron főpapjainak mágiájára volt ahhoz szükség, hogy Orwellát elüldözzék a világról.

Mindez azonban a birodalmat már nem menthette meg. Az utolsó császár, Shri-En Igron a tíz megmaradt *anyr*ral a Változások Síkjára menekült. A Hatalmasok nagy része már korábban a Calowynre való visszatérést választotta, senki nem maradt hát, aki gátat tudott volna vetni a Káosznak.

Hatodkor

A kyr istenek legszomorúbb, leginkább dicstelen időszaka. Hatalmuk hihetetlen mértékben meggyengült, s jelentősebb javulás is csak a Káoszkor vége felé következett be.

Nem minden kyr menekült vissza a Vörös Kontinensre, s isteneiket is megtartották. Noha a birodalom széthullásával megerősödtek más, északon élő népek istenei is, a kyr halhatatlanok még mindig kiemelt helyen álltak az itt élők lelkében. Részint az egykori birodalom területén maradtak híveik, részint az elmenekült, elvándorolt diaszpórák tartották meg a hitüket akkor is, amikor az egykori birodalom területétől immár távol éltek.

Legfontosabb központjaik továbbra is Északföldén maradtak. Jelentőségét tekintve mind közül kiemelkedik Godora (P. e. kb. 3000 - P. sz. kb. 1000). Itt maradtak meg legtisztábban a kyr hagyományok, helytartóik - kik magukat hercegnek nevezték - nem túloztak, amikor a birodalom valódi örököseinek nevezték magukat. Nekik köszönhető, hogy az istenek hatalma átvészelte a pusztítást, amit az egykori birodalom helyén felvirágzó Ryek okozott. Rengeteg kulturális hagyatékot halmoztak fel itt, fővárosukban, Erionban építették a legnagyobb templomokat, katedrálisokat azidőtájt a meggyengült kyr isteneknek.

Szomszédaikkal szinte folyamatosan hadban álltak, s legnagyobb ellenfelük kétség kívül a Ryeki Démoncsászárság volt (P. e. kb. 2500 - P. e. 695). A kyrek maradékát több Yneven maradt Hatalmas-csoport próbálta meg újra birodalomépítő magasságokba emelni - kevés sikerrel.

Toron tartomány lázadói Shulurban telepedtek meg, tőlük északabbra mások pedig Ryek városában láttak munkának. Néhány forrás említ még egy, a mai Abaszisz területén tevékenykedő csoportot is, de nem lehet kizárni, hogy ez csupán a toroniak egy terjeszkedési kísérletére utal.

Külön csoportot alkotott az a néhány Hatalmas, akik a bukás



után végül a Himano sivatagban telepedett le, s onnan irányítják, szervezik (a mai napig a legnagyobb titokban) az Orwella végleges elveszejtésére irányuló összeesküvésüket.

Ryek Hatalmasai végül felhagytak az Orwellával folytatott kísérletezésükkel, és a szeráfi mágia különböző formáit kezdték kutatni. Így vált lehetségessé, hogy hamarosan birodalom méretű tartományok felett uralkodtak. Kísérletezőkedvük legnagyobb vesztesei kétségkívül a kyr istenek voltak. Weila, Igere és Morgena papjai nyíltan szembefordultak a ryeki szerafistákkal, s ezért őket és híveiket is rövid időn belül elpusztították. Sogron visszahúzódott és abban bízhatott, hogy a birodalom bukásakor hatalmának átmentésére legnagyobb titokban elküldött csoportok némelyike sikerrel jár. Ezek egy része Godorában lelt menedéket, egy másik csoportosulás pedig a Sheral akkoriban ismert egyetlen hágóján megalapította Ordan városát (P. e. 3000 körül).

Egyedül Tharr volt az, aki sikeresen dacolt a szerafistákkal, s ekkor alapozta meg mai napig tartó hatalmát.

Míg Godora hatalma folyamatosan gyengült, addig a Délvidéken újabb kyr államok sora kezdett építésbe. Az ő tervük is természetesen a birodalom visszaállítása volt. E célból alapították meg, isteneik hathatós közreműködésével, Kie-Lyron szövetségét (kb. P. e. 2500 - 2200). A mai Déli Városállamok területén található szövetség azonban nem volt elég erős ahhoz, hogy a meglehetősen zavaros etnikai viszonyok között tartósan megvethesse a lábát. A közeli Krán fenyegetésére néhány év múltán már csak hat város maradt az egykori szövetségből. A kyr istenek és híveik természetesen sokáig kísérleteztek a kyr hagyományok felevenítésével, ám a már említett Hat Város Szövetségén kívül sorra kudarcot vallottak.

Ez idő alatt a shuluri Hatalmasoknak sikerül elpusztítani Ryeket és vele együtt a szomszédos Dawa birodalmát is (P. e. 695). Ők Tharrt szemelték ki maguknak, és fokozatosan mind nagyobb támogatásukról biztosították. Az új hívekkel pedig a halhatatlan nekilátott, hogy megvalósítsa nagyhatalmú szolgálói álmát: Új-Kyriát.

Jóllehet az egykori Toron tartomány mind mélyebbre süllyedt a káoszban (Családi Háborúk kora: P. e. 684 - P. sz. 170), a távoli Godora egyre kevésbé volt képes a számára kijelölt úton maradni. Igere és Weila tovább gyengült - egyes vallástörténészek szerint Ynevet elhagyták és a calowyni kyrekre fordították minden figyelmüket -, míg végül szinte nyomuk is alig maradt. Ebben az időszakban kezdték Morgenát más neveken tisztelni, s így nem tűnt el végleg az általa uralt homályban.

Mindent összevetve a Hatodkor során a kyr istenek hatalma és befolyása alapjaiban rendült meg, s ez a tendencia a későbbiekben is folytatódott. Több mint háromezer esztendőnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a későbbiekben - immár megújulva - ismét jelentős erőre tegyenek szert.

Ez volt az az időszak, amikor az istenek mellett amolyan "kisisteneket", az ún. *hekkák*at kezdték tisztelni Toron-szerte, s ekkorra tehető a mai kasztrendszer kialakulása is, amely a későbbiekben jelentősen befolyásolta a nép és az istenek egymáshoz való viszonyát.

Hetedkor

A Káosz évezredeinek végeztével szokás azt a láthatatlan határvonalat meghúzni, mely az új korszak kezdetét jelölni hivatott. Pontos dátumhoz nem köthető, ám Pyarron alapítása körüli időszakban már Északföldén is elcsitultak az őrület vetette hullámok. Toronban konszolidálódott a helyzet, s az északi államok későbbi alapítói is saját országok összekovácsolását fontolgatták.

A kyr istenek zuhanása azonban még korántsem ért véget. A Délvidéken megtelepült kyreknek újabb hitbéli ellenféllel kellett szembenéznie, s isteneik végülis alulmaradtak az ifjú vallás, a nemrégiben épült város után pyarronitának nevezett hit égi hatalmaival szemben. A Hat Város P. sz. 506-ban hivatalosan is az új vallást választotta.

Mindent összevetve azonban az ezredéves kyr hagyomány nem engedte, hogy tökéletesen feledjék egykori isteneiket. Noha a legtöbbjükhöz már csupán ünnepek és szokások kapcsolódnak, Morgena kultusza a mai napig létezik a vidéken. A Hat Városok Homályjárójában továbbra is az Árnyak Úrnőjét tisztelik az ottaniak.

Godora helytartói birodalmuk hanyatlását látva nagyszabású tervbe fogtak: P. sz. 850 tájékán hatalmas, istenekhez méltó függőkert építését kezdték meg. Úgy gondolták, ha sikerül a Anyagi Síkra hívni a halhatatlanokat, azok nem csupán a közöttük kialakult ellentéteket tudják majd rendezni, de a későbbiekben Új-Kyria felépítéséhez is segédkezet nyújtanak. Csalódniuk kellett.

Az építkezés majd száz esztendeig tartott, s a szertartás előkészületei is meghaladtak minden eddig elképzelhetőt. Az öt isten a krónikák tanúsága szerint a P. sz. 949. esztendőben jelent meg a függőkertben. Pontos leírás a találkozásról nem született, ám tény, hogy az öt halhatatlan nemhogy kibékült volna, de még mélyebb lett az a szakadék, amely már addig is megvolt közöttük. Igere és Weila már szinte semmilyen hatalommal nem rendelkezett, nem volt hát meglepő, hogy a többiek nem engedtek nekik beleszólást az ynevi ügyekbe. Noha a megbeszélést a godoraiak Kyria felvirágoztatásának céljából hozták össze, erről a dologról nem sok vita folyt. Sokkal inkább előtérbe került azonban a panteonon belüli vezető szerep kérdése. Tharr előkelőbb pozíciója ellenére akár még Sogronnak is lehetett volna beleszólása ebbe a vetélkedésbe, ám Morgena - jövőbelátó képessége segítségével végigfürkészve a lehetséges jövőszálakat - végül is a Háromfejű pártját fogta, így remélvén biztosítani magának Tharr jóindulatát.

Állítólag Erionban, ahol még ma is áll a függőkert - bár a belépést az alabástrompiramis lehetetlenné teszi - időről-időre ismét lejátszódnak a régmúlt vitái. Sok tudós a fél életét is odaadná, csak hogy legalább néhány szót elcsíphessen az istenek párbeszédéből.

A sikertelen kísérlet mintha megadta volna a jelet Godora bukására. A környező népekkel való folyamatos háborúskodás során már eddig is jelentős területet veszítettek el, majd P .sz. 1024-ben az akkori herceg parancsot adott a város fallal való körülkerítésére. Godora elbukott - pontosabban önjelölt hercegei ezentúl

csupán egyetlen, bár minden elképzelést felülmúló város felett bírtak hatalommal. Erion fokozatosan elveszítette kyr jellegét, s ma már olyan város, ahol a kontinens majd minden népe és értelmes faja képviselteti magát.

Újabb csapást jelentett a kyr vallásra az ordani tűzvarázslók megjelenése, akik dél felől érkeztek a sherali Hágóvidékre, majd P. sz. 1217-ben szinte egyik napról a másikra átvették a hatalmat Sogron kyr szolgálóitól.

Noha ők maguk is a Tűzkobrát imádják, ám a Sogronról kialakított képük, s az általuk neki tulajdonított képességek szöges ellentétben vannak az északon ismertekkel. Éppen ezért dúl folyamatos hitbéli háború a mai Ordan és Toron között. A toroniak nem ismerik el, hogy Sogron valóban támogatná a tűzvarázslókat, s ha figyelembe vesszük a két mágiaforma közötti különbségeket, tényleg hajlanunk kell arra, hogy igazuk lehet.

Legyen bárhogy is, a Tűzkobra ordani híveit már nem sorolhatjuk a mai értelemben vett kyr hit követőihez, hiszen ők kizárólag Sogront, illetve egy erősen eltorzított, az egykori kyr istenre már csak nyomaiban hasonlító entitást imádnak.

Bár a kétféle Sogron-hit kibékíthetetlen ellentétben áll egymással, ugyanakkor létezik számos kisebb-nagyobb, függetlenségre - vagy legalábbis önállóságra - törekvő, ún. "semleges" felekezet is, amelyeket mindkét fél igyekszik nyílt vagy leplezett eszközökkel a befolyása alá vonni.

Mágiatechnikai szempontból is alapvető a különbség a két tábor között. Míg Sogron északi hívei valóban a Tűzkobrától, az ő isteni Síkjáról kapják a mágiájukhoz szükséges energiát, addig feltételezhető, hogy az ordaniak más módon jutnak a manához. Noha ők Sogrontól valónak gondolják az így kiérdemelt manát, valójában esetükben a szeráfi mágia egy fajtájáról van szó.

Ugyanakkor elképzelhető az is, hogy a Tűzkobra valamennyi hívére megkülönböztetés nélkül kiterjeszti kegyeit, még akkor is, ha egymás esküdt ellenségei. Aligha lehet ezt másként magyarázni, minthogy a Tűzkobra tökéletesen érzéktelen a humán erkölcsiség iránt. Ami Pyarron számára fekete vagy fehér - két élesen elütő szín -, abban Sogron legfeljebb a vörös halványabb és sötétebb árnyalatait látja.

Ordan "elestével" az utolsó, az egykori Birodalom területétől távol levő kyr hitű mag semmisült meg. A kyr isteneket immáron ismét csak Toronban imádták, ám ezek a hatalmasságok az idők során olyannyira átalakultak, hogy már csak nyomokban hasonlítanak a Negyed- vagy az Ötödkor isteneire.

Sogron kénytelen-kelletlen alávetette magát Tharrnak, Morgena az erejét gyűjti. Különféle boszorkányszekták védelmezőjeként, hekkák szárnyai alatt sikerült híveit megtartania. Más neveken (Berkano, Lysianel, Méreggel Szoptató Anya, Homályjáró, Síl), más formában tisztelték ugyan, de azt elkerülte, hogy Weilához és Igeréhez hasonlatosan végleg eltűnjön Ynevről.



A JELENKOR

A Hetedkor vége felé, az új Káoszéra közeledtével a kyr hit ismét erősödni látszik. Ezt leginkább a terjeszkedés mértéke jelzi. Noha minden olyan vallásra, amely emberáldozatot követel - így a kyr istenek kultuszára is - erős tiltást mondtak ki az északi inkvizítorszövetségek, egyre nagyobb területen hódít Tharr kultusza. Nem csupán Abasziszra és a Városállamok némelyikére terjed ki, de megtaláljuk (igaz, csekély mértékben) Gro-Ugonban is. Erionban a legteljesebb nyíltsággal van jelen mind a mai napig, s noha történtek próbálkozások a Délvidéken való megkapaszkodásra is, ez egyelőre még túl nagy falatnak látszik. Sem az Államszövetség, sem Krán nem nézi jó szemmel az ilyen jellegű próbálkozásokat.

A Zászlóháborúk alatt mind Tharrnak, mind Sogronnak sikerült megerősödnie, jóllehet csak azon az áron, hogy eredeti érdekszféráikat elhagyták vagy újakra cserélték.

Így történhetett, hogy Tharr mára már elsősorban a pusztítás és a sors istene, de ő pártfogolja a hősöket, ő szenteli meg a kiontott vért, és ő bírálja el a halottak lelkét újjászületésük előtt.

Sogron ugyan megmaradt a kíváncsiság védistenének, de ő a tudás, a tisztaság és az otthon védelmezője is.

Morgena egyelőre nem rendelkezik rengeteg hívő lélekkel, de folyamatos előretörése nyilvánvaló. Ő nem igazán változott a századévek során, róla lehet egyedül elmondani, hogy szerepköre nem módosult különösebben. Noha Sogron híveivel egyre komolyabb konfliktusokba kénytelen bocsátkozni (az emlékezetes függőkerti vita következményeként), ha sikerül elnyernie Tharr egykor megígért segítségét, talán elkerülhető lesz a kirobbanni készülő polgárháború.

Ugyan a kyr vallás fő irányvonalát a fenti istenek határozzák meg, ám az idők során több olyan jelenség bukkant fel, mely elkülöníthetetlen a kyr hitvilágtól, s mégsem sorolható egyértelműen egyik vagy másik égi hatalmassághoz.

A HEKKÁK

Nyilvánvalóan a Káoszkorban születtek meg ezek a kisebb-nagyobb hatalmú entitások, amelyek fontos szerepet töltenek be Toron mindennapjaiban. Felszínre kerülésük okaként vallástudorok a Hatodkor zűrzavaros állapotait teszik felelőssé. Ez volt az az időszak, amikor az egykori istenek hatalma alapjaiban rendült meg, s a kialakuló szigorú kasztrendszer sem segítette elő ezek feltámadását.

A kasztok megmerevedésével egy időben az alsóbb néprétegek szinte teljesen elzáródtak az istenekkel való olyan közeli kapcsolattól, mint amilyenben a birodalom idejében részük lehetett. A papok ugyanis a *sedular* kaszthoz tartoznak, a főpapok pedig ennél is nagyobb magasságokba emelkedhetnek. Ily módon a lakosság jelentős hányada csupán szigorú szabályok betartása mellett érintkezhet a vágyaikat istenükhöz közvetítő személlyel. A kasztok csak egyesek számára átjárhatóak, a szigorú hagyománytisztelet pedig a legtöbb esetben lehetetlenné teszi egymástól távolabb eső kasztok kapcsolatát. A szabályok be nem tartása szinte mindig igen szigorú elbírálás alá esik, így nyilvánvaló, hogy az alacsonyabb kasztok tagjai babonás féle-

lemmel viseltetnek a magasabb osztályok képviselőivel szemben.

Talán nem véletlen, hogy ebben a környezetben megjelent azon entitások tisztelete, imádata, amelyek nem rendelkeztek papsággal - s így egyházzal sem -, nem támasztottak kasztrendszerhez kötött követelményeket, s tulajdonképpen bárki szabadon imádkozhatott hozzájuk.

Tharr egy darabig szigorúan fellépett a hekkák ellen, ám idővel belátta, hogy hiába is hadakozna ellenük - Toronban szinte nap mint nap újabbak bukkannak fel -, s így megelégedett azzal, hogy valamennyi hekkát saját szolgálójának tekintette. Csupán azok ellen tett könyörtelen lépéseket, amelyek nem voltak hajlandók ezen törvény betartására.

Mik is a hekkák voltaképpen? Több-kevesebb hatalommal rendelkező lények, közbenjáró entitások, jó- vagy rosszindulatú szellemek, bálványok. Sokan, sokféleképpen próbálták már meghatározni őket. Valószínűleg azért nem sikerült a mai napig általános érvényű meghatározást találni, mert eredetüket tekintve roppant sokfélék. Akadnak közöttük Ryek fénykorából hátramaradt démonok, rangjukvesztett istenek a bevándorolt népek hitvilágából, égi hatalomra törő asztrál- vagy mentálszellemek, félisteni fattyak, korccsá sorvadt ősi manifesztációk, egyes tudósok szerint még néhány titokzatos aquir is.

A különféle hekkák mind-mind más területen "tevékenykednek". Akadnak védőszellemek, akik feladatuktól függően különböző területekre vigyáznak. Házat, tüzet, erdőt, hidakat óvó hekkák ezek. Nagyobb hatalmú társaik már egyes településekre, utakra, szelekre stb. is kiterjeszthetik hatalmukat. Más hekkák közbenjárásra "szakosodtak". Őhozzájuk imádkoznak az alsóbb rétegek tagjai, hitük szerint ezek a bálványok, szellemek, lények segítik kérésüket eljuttatni az istenekhez. Külön hekkái vannak a különböző mesterségeknek (egyeseknek több tucat), fajoknak és érzelmeknek. Akadnak közöttük olyanok, melyekhez a birodalom női, másokhoz a férfiak imádkoznak. Van, amelyik kizárólag éjszaka aktív, másokhoz csakis nappal lehet kéréssel fordulni.



Míg régebben csupán az alsóbb kasztok tagjai fohászkodtak a különféle hekkákhoz, manapság már a legfelső rétegek is megtalálták a magukéit. Saját hekkája van a dinasztiának, s Tharr egyházát is számos ilyen entitás szolgálja.

Néhány példa a fontosabbakra:

Raona: A Vakon Látó Király, Tharr állítólagos halva született gyermeke. Számos vadásztestvériség bosszú- és esküszelleme. Több Toronon kívüli forrás úgy véli, hogy valójában nem más, mint egy Kránból elvándorolt ősaquir.

Ilho-mantari: Morgena késes szolgálólánya, a csend, az éji álmok és a loppal járás védőangyala. Jónéhány toroni fejvadász- és tolvajcéh hozzá fohászkodik, ha az éj leple alatt akarnak tevékenykedni. Általában kámzsás ifjú leányként ábrázolják.

Ter-han: Az erdei viharok és a villámsújtotta fák védszelleme. Őhozzá szokás fordulni, ha valakit szabad ég alatt ér a förgeteg. Egybefont körökből álló amulettje állítólag megvéd a villámoktól.

Sherraan: Udvari ork harci hekka Toron keleti tartományaiban. Egykor híres hős volt, életét a császár védelmében vesztette el. Jobbára tetoválásokon ábrázolják.

Hamris: A dinasztia védangyala, az ő tiszte a családi béke megőrzése, a császár közvetlen családtagjai egészségének oltalma. Szárnyas kígyóként szokás ábrázolni (egyes crantai eredetű állatdémonokhoz hasonlóan), kezében aranylándzsát tart.

Khur-mannar: Az alsóbb kasztok népszerű bosszúhekkája. Őt kérik a szomszédok bosszantására, az apróbb igazságtalanságok megtorlására. Kedvelt megjelenési formája a fogfájás.

A Próféták

Az Igaz Út Szónokainak is nevezik ezeket a különleges alakokat, akik Toron megalapítása óta több alkalommal is megjelentek már. Szőrcsuhás személyüket famoroknak kijáró tisztelettel veszik körül. Senki nem tudja, honnan érkeznek vagy hová tartanak. Vélhetően nincs semmiféle szervezetük, nem szolgálnak egyet-

len istent sem. Felbukkanásuk minden esetben sorsfordító események előhírnöke. Enigmatikus kijelentéseik, nehezen értelmezhető szónoklataik minden esetben rengeteg találgatásra adnak okot, ám csak a legritkább esetekben sikerül kihüvelyezni mondandójuk lényegét. Általában csupán a megjövendölt esemény bekövetkeztekor lehet végleges bizonysággal megválaszolni a jöttük felvetette kérdéseket.

Ha úgy érzik, hogy elérkezett az az esemény, amelyet hirdettek, ugyanolyan titokzatos körülmények között, mint érkeztek, el is tűnnek. Számuk változó, de addig soha nem nyugszanak, míg Toron minden területére el nem jutnak a hírekkel. Ugyancsak nem lehet semmi bizonyosat tudni az itt-tartózkodásuk idejéről - s így a várt esemény bekövetkeztének pontos dátumáról sem. Előfordult már olyan eset, hogy csupán néhány évig voltak jelen, máskor több mint kettőszáz esztendeig rótták az utakat. Jobbára adományokból élnek, de akad néhány, aki nemesi udvarokba költözik, s ott a családfőt segíti jövendöléseivel - cserébe a fejedelmi ellátásért.

Jövőbelátó képességeik miatt sokan Morgena híveinek vélik őket, ám erről még nem sikerült bizonyosságot szerezni. Eddig nyolc alkalommal jelentek meg, s általános vélekedés szerint a tizedik felbukkanásuk a világ hamarosan bekövetkező végét fogja jelenteni.

Hatalom nélkül maradt istenek

Két olyan isteni entitást ismerünk Toronban, akiknek akadnak még szentélyeik, bár már ezredévek óta semmiféle áldozatot nem kapnak. Egyes ünnepek, megemlékezések ugyan eredetileg hozzájuk kötődtek, ám mára ezeket jobbára másoknak tulajdonítják, s fel sem merül senkiben ezek tisztázása. Rajtuk kívül még Orwellának akadnak csekély számban hívei, ám ő sem tartozik Toronban a politikaformáló erők közé.

Igere

Állandó jelzője egykor a Teremtő volt. Mint fentebb erről már szóltunk, ez valószínűleg csak részben lehetett igaz, noha ennek ellenére egy időben termékenységistennőként tisztelték.

Ő volt ugyanakkor a bűntudat, a feloldozás utáni vágy, a fény, a születés, a fejlődés, a teremtett lények, a természet, az időjárás, a békés öregkor és a család istennője is. Beavatottjai a gyógyászatban és a tanításban is jeleskedtek.

A birodalom hatalmának csúcsán virágzott igazán a kultusza. A tavaszváró ünnepségek, a vetési és betakarítási rítusok, a fontosabb számokhoz köthető születésnapok - ha torzult formában is, de mindmáig fennmaradtak, noha az ő neve a legritkább esetekben hangzik csak el.

A neki emelt szakrális épületek kiemelkedő helyet foglaltak el a kyr építészetben. Tharr megerősödéséig nem is igen akadtak ezeknél impozánsabbak.

*Anyr*jai tengerkék vagy hófehér köntöst viseltek, homlokpántjukon áttetsző drágaköveket hordtak. Szent szimbólumuk az aranyló búzakalász volt.

Weila

A Sorskovács. A férfias erő, a tisztességes küzdelem és a végzet istene volt egykor. Igazából az ő bukásával indult meg az a folyamat, amely a többi isten torzulásaihoz vezethetett. Vele veszett ki a kyr lelkekből a régi erkölcs és bölcsesség, az egyenesség és a becsület. Noha mindezen értékek a mai napig jelen vannak a toroni társadalomban, a mögöttes tartalom olyannyira megváltozott, hogy bizonyos esetekben szögesen ellentmond az egykor Weila-képviselte elveknek.

Befolyással bírt a világi mágia bizonyos formáira, *anyr*jai az idő, az anyag és a természet felett bírtak hatalommal. A tudósok és bölcsek patrónusa volt, manapság talán a pyaroni Kradhoz lehetne hasonlítani.

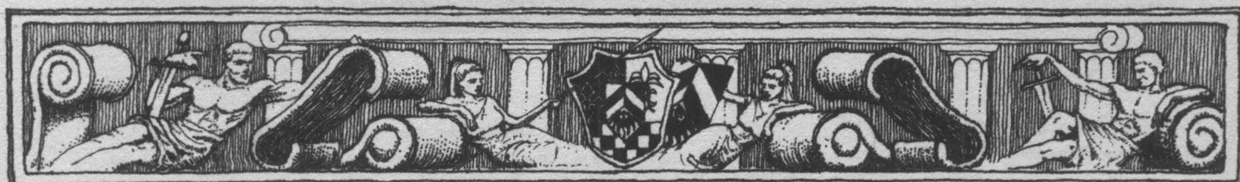
*Anyr*jainak szent szimbóluma a magasztos nagyság jelképe, a kilencágú korona volt. A birodalom hanyatlásával fokozatosan kiszorult a hatalomból, Ryek idején pedig eltűntek hívei.Noha elterjedt az a vélekedés, hogy Calowynről újabb *anyr*jai érkeztek Ynevre, felvenni a harcot Tharr híveivel, ezidáig ezt sem bizonyítani, sem cáfolni nem sikerült.

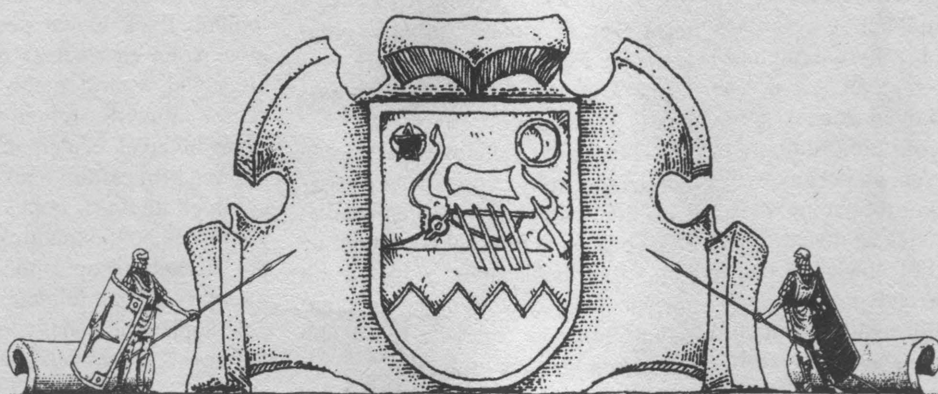
Mivel egykori beavatottjai zöld köntöst és homlokpántjukon smaragdot viseltek, csoportjukat a *Miracle Adeptia* - talán a felületes hasonlóságok alapján, talán nagyon is indokolt módon - a sheenwalli smaragdmágusok társaságával mossa össze.

Orwella

A Kitaszított megtűrt eleme a toroni mindennapoknak. Egykori paktumukra való tekintettel a shuluri Hatalmasok soha nem indítottak ellene irtóhadjáratot, de híveinek el kell ismerniük Tharr főségét, s rájuk is vonatkoznak a birodalom törvényei.

Jelenlétére magyarázatul szolgálhat, hogy a Kard Testvériség mindig is Toron szövetségese volt a Zászlóháborúkban. Éppen ezért Orwella toroni felbukkanását sokkal inkább indokolják politikai okok, semmint a Hatalmasok szívjósága.





Tharr

A kiontott vér halált hoz; a kiontott mag életet.
Ürességes semminek mondjuk a levegőt; de ha megfosztanak tőle, elpusztulunk.
Fiat nemzeni és megölni könnyű; felnevelni nehéz.
Akkor nyugodalmas a tenger, ha az ellentétes áramlatok kioltják benne egymást.
A törvény úgy törvény, ha időnként megszegik; ha mindig betartják, feledésbe merül.
A legtüzesebb gyönyörben a fájdalom magva rejlik; amiképpen a legszörnyűbb kínban az élvezeté.
Ne parancsolj önmagadnak; akkor mások sem parancsolhatnak neked.
Virágozzék ki lelkedben a gyűlölet, mert igaz belső békét csak ezáltal találsz; és ne riadozz ártalmára lenni embertársaidnak, mert őszinte szívvel csak így használhatsz nekik.

Aruth Dyn-Dayaell: *Paradoxia*



Tharr az egyetlen kyr eredetű istenség, aki jelentős és egyértelmű szerepet játszik korunk Ynevén. Toron határain kívül a káosz és az értelmetlen rombolás megtestesítőjeként tartják számon; a birodalomban a szükségszerű változás, a folytonos megújulás szimbóluma. Teológiájának alaptétele, hogy az állandó-folytonos átalakulásból teremtőerő és kreativitás fakad; ennek híján az egész világ fejlődés nélküli pangásba fulladna, a meglévő sémák örökös, gépies ismétlődésébe. Inhumán gyökerei főként az embernépek erkölcsiségének kirívó elutasításában nyilvánulnak meg. Tharr egyháza nem csatlakozott a Pyarroni Paktumhoz, ami nem csupán az emberáldozat gyakorlatának elismerését jelenti, hanem mindenfajta morális szabályozás teljes elvetését is.

A vallás elméletileg ugyan politeistának minősül, amennyiben nem tagadja más természetfölötti entitások isteni lényegét, a Hetedkor folyamán azonban teológiájában mind határozottabb monoteista vonások mutatkoztak. Okunk van feltételezni, hogy zavartalan fejlődése esetén - amelyre minden esély megvan - egy-két évezreden belül tiszta egyistenhitté alakul át.

Tharr elsősorban a teremtés, a pusztítás és a sors felett bír hatalommal, s gyakorta tetszeleg mindenhatóként. A változás és a változtatás mindenekfeletti hatalmát vallja, ahol az eszköz nem, csakis az eredmény számít.

A kyr mitológiában kezdetben csupán az éjszaka, az elmúlás megtestesítőjeként szerepelt, ma már ő a túlvilági döntnök, aki a lelkeket cselekedeteik alapján megítéli. Egyes iratok megemlítik a démonokkal vívott háborúját, amelyben alighanem a Ryeki Démoncsászárság szerafistáival való viszálykodásának mitikus színezetű tükröződését kell látnunk. Más források olyan esetekről is megemlékeznek, amikor a dawai varázslókirályok irreálmágiával felvértezett pusztító seregei ellen kelt hadra.

Jónéhány mítikus hőst tartanak Tharr kegyeltjének vagy teremtményének, egyeseket egyenesen a gyermekének. Közülük is kiemelkedik Harrumsass, a Torz, aki számos kyrtoroni történet hőse. A monda szerint Tharr azért nemzette, hogy segítségére legyen a *habinok* (talán egy crantai népcsoport?) elleni küzdelemben. Harrumsass púpos óriás volt, idomtalan nyakán oroszlánfejjel. Egymaga képes volt megemelni három megrakott szekeret, s egy tövestül kiragadott fával szegült ellen a rátörő habinoknak. Végül több millió hangyát és sáskát idéztek rá ellenfelei (crantai sámánok?), s azok még a csontjait is széthordták. Tharr azonban a kifolyt vérből újrateremtette, s őt állította a Lindigassra, saját síkjára, hogy annak kapuit védelmezze.

Szintén a Vérsíkon található az az asszony, aki iránt Tharr szerelemre gyúlt. A neve Amirr. Talán maga is kíndémon lehetett egykor, más vallásmagyarázók testet öltött asztrálszellemnek tartják. Tharr soha nem vetette meg a testi örömöket, s jó darabig úgy gondolta, Amirrt is ő irányítja. Egy éjszaka azonban Amirr ellopta Tharr szavát, hogy azzal parancsolhasson mindeneknek, s elmenekült. A Háromfejű üvöltött volna dühében, ám - szava nem lévén - csak törni-zúzni tudott. Maga indult a nő után, s bár az többször is fondorlatos cselekhez folyamodott, végül mégsem tudott túljárni az isten eszén. Tharr nem ölte meg, hanem örökkétig tartó rabságba vetette. Neki kell a Vérsík legalján ülnie, s ő az, aki a megszületendők testét vérrel tölti meg. Immár több ezredéve egy szemhunyásnyit nem alhat, ám hiába könyörög, Tharr nem kegyelmez meg neki. Amirr az, aki eldönti kinek mily forró legyen a vére, milyen legyen lelkének hevülete. Úgy tartják, ha sír, s könnyei belekeverednek a vérbe, az illető rendkívül heves, akaratos, hirtelen haragú lesz, míg ha ásítását vegyíti hozzá, akkor lassúvá, réveteggé, hovatovább bambává válik. A toroni mondásokat, melyekben Amirr neve szerepel, mind ezen dolgok ismeretében kell értelmezni.

Tharr ugyan visszavette Amirrtól ellopott szavát, ám inkább elzárta mindenek elől, hogy örökkétig emlékezetébe idézze hibáját. Azóta sem szólalt meg, s innen a másik neve: a Néma. De mivel isten, nincs szavakra szüksége ahhoz, hogy irányíthasson. Úgy tartják, ha még egyszer szóra nyitja majd a száját, akkor bizonnyal a világ végzete érkezik el.

Tharr ugyan elismeri a panteonon kívüli isteni entitások létét is, ám kapcsolatba nem bocsátkozik velük. Főségét sikerült Sogronnal szemben megőriznie, akinek minden feljebb kerülési próbálkozását csírájában fojtja el. Sem a Tűzkobrának, sem híveinek nem sikerült fejüket kihúzni ebből a járomból. Mindannyian alávetették magukat az akaratának, s aligha fogják tudni ezt a helyzetet egyhamar megváltoztatni.

Morgenával kapcsolatban Tharr egyelőre várakozó állásponton van. Nem tudja, mire lesz képes az istennő, mennyi figyelmet érdemes ráfordítani. Lépéselőnyben van vele szemben, mivel először az Árnyékúrnőnek kell cselekednie, s a Háromfejűnek bizonnyal lesz elegendő ideje a cselekvésre, bármivel is rukkoljon elő az istenasszony.

A pyarronita isteneket Tharr megvető lenézéssel kezeli. Gyenge kezű puhányoknak tartja őket, megcsontosodott akarnokoknak, kiket saját maguk eszkábálta szabályaik kötnek gúzsba. Hogy mindamellett tart is tőlük, azt csupán onnan sejteni, hogy őrjöngő dühvel küldi híveit újra és újra ellenük.

Tharr annak idején három lényt, három Küldöttet teremtett, hogy közvetítsék akaratát az Anyagi Síkon élőknek. Ők a Lindigass három vértartományának urai: Frahh, a Bak, Ehhs, a Kígyó és Syarr, az Oroszlán. Csak kivételes esetekben lépnek az Anyagi Síkra, legtöbbször azért, hogy uruk nemtetszésének hangot adjanak.

Kitüntető helyet foglal el Toronban Tharr kedvenc állata, a kiméra. Ő maga teremtette ezt a torz lényt, csak hogy láttára mindenkinek eszébe jusson, mekkora is a hatalma. Szent lény, már a látása is tisztelettel kell eltöltse a hívek szívét. Bántalmazása főbenjáró véteknek számít, ennek megfelelően büntetése azonnali halál.

Rengeteg tárgyat, ereklyét tartanak Toronban isteni eredetűnek. Majd minden szekta úgy véli, a tulajdonában lévő tárgy, tárgyak Tharr érintésétől lettek szentté. Ha figyelembe vesszük ezen csoportok nagy számát, a birtokukban lévő megszámlálhatatlan sokaságú ereklyét, s azt a figyelmet, mellyel Tharr viseltetik hívei iránt, azt kell mondanunk, aligha lehet mindegyik oly nagyhatalmú varázstárgy, mint az állítják róla.

Akadnak azonban kétségkívül olyanok is, amelyek méltók a az őket körülvevő tiszteletre.

Elsőként a Három Lándzsát érdemes említeni. A legenda szerint ezekkel a fegyverekkel Tharr első *anyr*-jainak testőrei harcoltak - ennek megfelelően eredetüket az Ötödkor tájékára kell helyezni. Három láb hosszú, kőrisfa nyelű szálfegyverek, köpüjükön sarlós acéltüske meredezik. Elsősorban büntetésre szolgáltak, kínokozásra, hogy a Tharr képviselőit fenyegetők megtapasztalják az isten haragját. Állítólag az általuk okozott egyetlen sebbe bele lehet őrülni a fájdalomtól. Manapság már időről időre vérrel kell megitatni őket, mely tulajdonságuk annak idején vélhetően még nem létezett. Ma csupán kettő hollétéről van biztos tudomásunk. Az egyiket a Shulur tartománybéli Acélagyar szekta őrzi, a másikkal Shín tartomány rontásérseke rendez felvonulásokat.

A Tharr Kezét övező misztikus bizonytalanság számos találgatásra szolgáltatott már okot. Valamikor a Hatodkor elején állítólag Tharr elveszítette az egyik kezét - melyet később újranövesztett -, s a csonka tag szövevényes úton valahogy az Anyagi Síkra került. Ennek az útnak a történetét számtalan legenda eleveníti fel, de mivel gyakorta egymásnak szögesen ellentmondó tényeket tartalmaznak, egyiket sem lehet hitelesnek elfogadni. Tény azonban, hogy egyes szekták valóban birtokolnak óriási hatalommal bíró csontokat, melyeket ugyan soha senki nem vizsgálhatott meg közelebbről, ám még egyes északi tudorok is elismerik annak a lehetőségét, hogy valóban isteni eredetű ereklyékről van szó. Hogy ezek tényleg Tharr kezének darabkái lennének, arról megoszlanak ugyan a vélemények, ám a szent csontok roppant erejében hiba lenne kételkedni.

A Háromfejű véráldozatot követel papjaitól, ám a köznéppel szemben nem ennyire válogatós. Bármiféle állatot elfogad tőlük, de az étel- és italáldozatot sem veti meg, ha azt szertartásos keretek között ajánlják fel neki.

Csupán papjaival szemben nem tűri a változatosságot. Kizárólag vérrel lehet neki áldozni. Persze ezen belül léteznek különféle kategóriák. A rituálé szerint megtisztított vér akár emberi, akár állati eredetű is lehet. Minél becsesebb az adomány, annál inkább számíthat a felajánló istene jóindulatára. Leginkább az ellenség vérét fogadja örömmel, de alkalomadtán beéri az egyszerű téve-



lygők és ostobák éltető nedvével is.
Ha pap valamilyen módon megharagítja az istenét, akár kedve, akár elvei ellen tesz, mindenképpen a saját vérével kell áldoznia neki. Ennek mértéke minden esetben a vétek nagyságától függ. Ha elfogadja a békítő ajándékot, Tharr maga állítja el a vérzést. Beszélnek azonban olyan papokról is, akiket a Szörnyisten hagyott elvérezni.

A khótorr-papok és áldozataik ismét más kategóriába esnek. Tőlük is elfogadja a Háromfejű az étel- vagy italáldozatot, ha ahhoz néhány csepp vért is kevernek. Ennek eredete szinte közömbös Tharr számára, ám rájuk is vonatkozik a szabály, hogy az isten megsértéséért csakis saját vérükkel vezekelhetnek.

Toron-szerte találni Tharrnak szentelt áldozati helyeket. Legtöbbjük kaotikus mintákkal vésett kőoltár, de akadnak ilyen helyek árvizekre bízott tutajokon, kőomlások lábainál vagy tűzvész-pusztította vidékek közepén. Ezek a káosz által uralt vagy elpusztított vidékek különösen kedvesek Tharrnak.

Tharr hívei számos szent helyet tartanak számon a birodalomban. Elsők között Shulur egyik belső kerületét, a teljes egészében Tharrnak szentelt Shwagint kell említeni. Itt emelték a szörnyisten legnagyobb ynevi katedrálisát, melyet seregnyi kolostor és erődtemplom ölel körül.

Az erioni Bosszúverem szintén a Tharrnak kedves helyek közé tartozik. A városok városának legnagyobb Tharr-temploma alatt található az a - hívei szerint feneketlen - kút, amelybe az isten legnagyobb ellenségeit szokás vetni. Volt már rá példa, hogy egy toroni renegátot Erionba vittek, csak hogy ott nyerhesse el méltó büntetését. Azok, akik az isten kedve ellenére kerülnek a kútba, nem eshetnek le. A Háromfejű nem engedi, hogy odavesszenek. Így a Bosszúverem gyakorta szolgál az isteni akarat kinyilvánítására, egyben az egymással marakodó szekták vitás kérdéseinek megnyugtató rendezésére.

Szintén Erionban található a híres Függőkert, amit Tharr hívei szentnek tekintenek, lévén itt sikerült uruknak végérvénnyel magához ragadni a hatalmat az istencsaládon belül.

A Toronhoz *concordiá*val kötött városállamok között kiemelkedő helyet foglal el Herón városa. Annak idején nem véletlenül öltek annyi időt és vesződséget a Quiron-tenger délkeleti vidékén terpeszkedő országocska megtörésébe. A legendák szerint itt ért partot egykor az a kegyvesztett főpap, aki egy hajótörést követően szenvedéseivel és ravaszságával kiérdemelte ura bocsánatát. Felépíthette a Tharr dicsőségét hirdető Vértornyot, ahonnan közvetlenül a Lindigassra, Tharr isteni síkjára távozott.

Az újabban szentté nyilvánított helyek közül kiemelkedik a Toron Karyn'kharn tartományában található Serhir-hegy, vagy ahogy mostanában nevezik, a Vérzápor-hegy. Itt pusztította el egymást két harcias szekta. Hatalmas mágiákhoz folyamodtak, s állítólag maga az isten is alábocsátotta egy Küldöttét, hogy segítsen a káosz elszabadításában. A marakodó feleknek írmagja sem maradt, ám a földre szállt káosz pusztítása mind a mai napig megrendítő és elgondolkodtató látvány.

Tharr egyháza

A Tharr-hit gyakorlatilag Toron államvallása, és a birodalom vonzáskörzetében mindenütt tekintélyes, elismert felekezetnek számít. Észak-Ynev más tájain számtalan kisebb-nagyobb szekta vallja, hol rejtőzködve, hol - mint például Erionban - teljesen nyíltan. A Délvidéken mindeddig nem tudta megvetni a lábát, mivel itteni terjeszkedése részben Krán, részben Ordan érdekeit sértené, és ez a két hatalom összehasonlíthatatlanul brutálisabb módszerekkel lép föl ellene, mint Északon bárki.

A Tharr-egyház hierarchiája zűrzavaros és áttekinthetetlen, rengeteg kölcsönösen marakodó szektára és felekezetre oszlik, amelyeket kusza földrajzi, társadalmi és dogmatikai választóvonalak választanak el egymástól. Sajátos módon mégis ez a képlékeny szervezet tartja össze belső kovászként a birodalmat a Hetedkor hajnalától fogva. (Ezt a nagy igazságot az uralkodóház csupán egyetlenegyszer tévesztette szem elől, a P. sz. XI. században, amelyet manapság a toroni historikusok a Trónháborúk Koraként emlegetnek.) Ha külső ellenség tűnik föl a láthatáron, a viszálykodó csoportocskák bámulatos sebességgel összefognak, majd olyan félelmetes erővel sújtanak le rá, amit addig senki nem feltételezett volna róluk.

Folytonos változás, állandó harc és intrika. Ez az, ami életben tartja a Háromfejű egyházát. Ez biztosítja, hogy folyton mozgásban maradhasson, hogy a legmegfelelőbb elmék kerüljenek a legmagasabb pozíciókba, s a legrátermettebbek meg is kapaszkodhassanak ott. Főpapjai, papjai végeláthatatlan hatalmi versengésben vannak, folytonos pozícióharcban maguk is a Káosz aktív részesei, s csupán ellenfelük hibájára lesnek, hogy maguk kapaszkodhassanak az ő helyére. Azok, akik magas polcra kerültek, bizonnyal a legrátermettebbek. Ők nem csak fölülre, de lefelé is képesek figyelni, s száz helyről is meg tudják magukat védeni, ha kell.

Ez óhatatlanul olyan hatalmi piramisnak a kialakulásához vezetett, amely kitűnő azoknak is, akik a csúcsán üldögélnek, hiszen onnan jól látják, kik azok, akik sikeresen törnek egyre magasabbra, s a széles küzdőtér megfelel azoknak is, akik kezdetben csak figyelik a réseket, repedéseket, ahol feljebb furakodhatnak. Mivel a társadalmi felemelkedésnek a köznép számára a katonáskodáson kívül kizárólag a papi kaszton belül nyílik lehetősége, talán nem véletlen, hogy oly sokan próbálnak Tharr palástján felkapaszkodni.

A legszélesebb hadszíntér, az egyházi hierarchia legalsó szintje Tharr különböző szektáinak szakadatlan vetélkedése nyomán alakult ki. A tizenegy tartományra osztott birodalomban számtalan kisebb-nagyobb helyi szervezet küzd egymással. Karizmatikus vezetők köré csoportosuló, vallási kérdésekben új utakat hirdető papok körül alakultak és alakulnak ki ilyen szekták, melyek többsége hamar felőrlődik az állandó viaskodásban. Ám mindig vannak és lesznek is olyanok, akik kellő tábort tudnak maguk köré gyűjteni ahhoz, hogy egyhamar ne lehessen lesöpörni őket. Részint ez az oka az átláthatatlan eszmerendszer kialakulásának, a folyamatos vallásháborúnak, ahol mindig annak van igaza, aki a legnagyobb erővel tudja érvényre juttatni saját érveit. Noha a legfőbb vallási és kánonjogi kérdésekben azért még a legszakadárabb irányzatok is tartják

magukat a Lélekőr által hirdetett dogmákhoz, botorság lenne azt hinni, hogy akár a szertartásrendben, akár a főbb hitbéli kérdésekben tökéletes összhangban lennének a Háromfejű hívei.

Részint ez, részint a hatalom utáni vágyakozás az oka annak, hogy még az azonos tartományban lévő szekták között sincs soha egyetértés.

Némiképp mentesülnek ez alól az ún. *khótorr-papok*, akik nyughatatlansági fogadalmuknak megfelelően, a birodalmat járva a köznép lelki életéért felelősek. Ők azok a hitmagyarázók és vándor prédikátorok, akik fényt hivatottak vinni a falvak lakóinak. Az ő magyarázataik, hitelveik általában megfelelnek a Lélekőr hirdette eszméknek, mégsem ritka, hogy éppen közülük kerülnek ki az egyes szekták alapítói. Nincs pontosan meghatározott száma az egy tartományon belül tevékenykedő szektáknak, ám mivel Toronban minden föld a császár tulajdona, s a Császári Kamara juttatásai kell, hogy eltartsák az egyházat is, így mindenkinek érdeke, hogy minél kevesebb ellenfele részesüljön ebből az összegből. Természetesen a különböző kiváltságok és jogok felvásárlásával a legtekintélyesebb szekták különjövedelmekhez is jutnak, ám ez semmiképpen nem lehet akadály, ha egy ellenfelüket - vagy akár egy lehetséges ellenfelüket - kell meggyöngíteniük.

Toron tizenegy tartománya megfelel az egyház területi felosztásának is. Ezeket az egységeket nevezik *rontásérsekségeknek*, élükön - értelemszerűen - a legerősebb szekták állnak, az ő vezetőik a rontásérsekek.

Külön kategóriába tartoznak a birodalmon kívüli, ún. *távoli érsekségek*. Ezek száma három. A legnagyobb hatalmú rontásérseke Erionnak van, a sorban utána következik Abaszisz főpapja, míg a többi, szétszóródott szekta - elvileg - a távolnyugati rontásérsek irányítása alatt áll.

Az érsekségek három újabb - gyakorta csak papíron létező - területi egységben csoportosulnak. Ezeket nevezik *pápai tartományoknak*. Ezen tartományok igazgatása mindig a leghatalmasabb, legarrogánsabb szekták kezében van, az ő főpapjaik - hatalmi sorrendben - az Oroszlánpápa, a Kígyópápa és a Bakpápa. Ezen szekták már valóban hatalmas erőt képviselnek. Kolostorhálózatuk minden tartományi székhelyet érint, roppant rendházaik erőfitogtató és pökhendi épületek, a legfőbb katedrálisokban kizárólag az ő kórusaik énekelnek. A pápák gyakorta állnak személyes függésben valamelyik boszorkányerődbeli klánnal, ám ez nem minden esetben jellemző, elsősorban a Hatalmasok érdekeitől függ. Ha valamilyen változást szeretnének eszközölni - vagy éppen magának Tharrnak van némi ellenvetése -, gyakran kezdik erősíteni a pápák szektáit leghevesebben támadó rontásérsekek gyülekezeteit.



Mivel a pápáknak kell időről-időre megválasztani Tharr egyházának legfőbb papját, a császár Shulurban székelő *Lélekőrét*, a kínosan kialakított és roppan törékeny egyensúlyt kölcsönösen előnyös szövetségi rendszerekkel szabályozzák. Mindezzel együtt nemegyszer fordult már elő, hogy hatalmi szóval, a Boszorkányerőd vagy a dinasztia parancsára választottak meg egy-egy Lélekőrt, így vetve véget az éveken át húzódó véres harcoknak. Talán nem meglepő, hogy az ilyen esetekben a legtöbbször nem a hatalomra ácsingózók közül került ki az új főpap, hanem egy új szekta vezetője - s rajta keresztül maga a szekta - dicsőül meg. Az ilyen felmagasztosulásnak kézzelfogható eredménye is van, hiszen a császári Lélekőr minden esetben Toron Fekete Hadura is. A vérarany trónuson jelen idő szerint immár kettőszázötven esztendeje Cham Hryssus ül, ő valamikor az odassyni Felhőkergető szekta rontásérseke volt.

Szót kell még ejtenünk az öt *Vénről*. A Lélekőr nevezi ki őket, s kiválasztásukban általában semmi szerepe nincs a területi vagy felekezeti hovatartozásnak. A leginkább rátermett, tapasztalt és ravasz papok közül emeli maga mellé őket az egyház feje. Tökéletes függésben vannak tőle, és esélyük sincs arra, hogy valaha is a helyére üljenek. Kizárólag vallási, katonai és gazdasági tanácsadóként szolgálnak mellette, s minden igyekezetükkel azon vannak, hogy jótevőjüket segítsék, hiszen hűségükön és hasznos tanácsaikon múlik, hogy meddig maradnak a legfelső kehelyben. Egy-egy hibás döntésért soha nem lehet a Lélekőrt felelősségre vonni, ám mindig kéznél van egy Vén, akit szertartásos torokmetszésre szólíthatnak fel. A Vének a főbb vallási központok palotáiban, kolostoraiban élnek. Ennek megfelelően Shulur, Theksel, Mykos, Ebedor és Thakkyn városában bírnak fényes udvartartással.

A Vének kinyújtott karjai, szemei és fülei az ún. *sherr-papok*. Legátusok, Tharr küldöttei ők, akiknek feladata, hogy uraikat mindenben tájékoztassák a birodalom vallási állapotáról, közvetítsék utasításaikat, s ellenőrizzék azok végrehajtását. Gyakran tűnnek fel a birodalmi légiók mellett is, hogy a Fekete Hadúr akaratát érvényesítsék.

Lévén Tharr vallása nem mai keletű, a korok során számos nagy hatalmú kegyeltje kapott már tőle elegendő erőt, hogy méltón képviselhesse őt az Anyagi Síkon. Közülük is kiemelkedik Aruth Dyn-Dayaell, egy odassyni parasztcsalád intelligens és fogékony gyermeke. A Családi Háborúk korának idején látta meg a nagyvilágot, s hamar kiderült róla, hogy jóval különb falubéli társainál. Egy khótorr-pap vette szárnyai alá, s a Kékfelleg nevű szekta gondjaira bízta az eszes fiúcskát. Korán kitűnt újszerű hitmagyarázataival, s mivel kellőképp karizmatikus és megfelelően kegyetlen volt, hamar a szekta élére tornázta fel magát. Különleges ravaszsága, újszerű látásmódja lehetővé tette, hogy sorra kikerülje a rá leselkedő csapdákat. Tizennégy gyilkossági kísérletet élt túl, mire Kígyópápa lett, s immár elegendő hatalmat birtokolt ahhoz, hogy gátat vessen az ellene fondorkodók próbálkozásainak. Életét ezen túl hittudományi munkák írásának, dorbézolásnak és intrikálásnak szentelte. Olyan meghatározó művei születtek ezidőtájt, mint a *Paradoxia* vagy a *Méltó halál példázata*. Sikerült elérnie azt, amit sem előtte, sem utána senkinek: egy kézben tartotta az egyházat, s - akkor még nem lévén dinasztia - a különböző Nemes Házak takarásában valójában az egész megmaradt Toron tartomány ura lett. Biztos lehetett benne, hogy halálával ismét darabjaira esik mindaz, mit felépített, s nem is kellett csalódnia. Tanítványai mindenben az ő írásai alapján jártak el. Rajta kívül eddig senkinek nem sikerült rendet tennie a zűrzavarban, s egységes egésszé szervezni a káoszt. Állítólag a Boszorkányerődbe is bebocsátást nyert. Egyesek úgy gondolják, maguk a Hatalmasok rendelték el a halálát, mivel az általuk megkezdett út egyik kerékkötőjét látták benne.

A másik olyan kegyelt, aki idővel nagy hírnévre tett szert, Harsim Quessira volt. A későbbi Császári Lélekőr avval érdemelte ki ezt a kegyet, hogy egy démoni síkról sikerült megszereznie Tharrnak azokat a tekercseket, melyek segítségével egyes elsorvadt istenségek kapukat nyitva elapaszthatták volna a Lindigasst tápláló csatornákat.

Tharr ma is élő kegyeltje - a Háromfejűre jellemző módon - egy kyr származású boszorkánymester: Hamryss-On Khylar. Sokak szerint jelentős szerepe volt abban, hogy Eren Kék Hercege, Eligor a mai napig egy ismeretlen létsík rabja.

Számtalan szekta létezik Toronban, s ezek közül nem mind igazán hű a Lélekőr által hirdetett dogmákhoz. A kicsiny eltérések, a hit egészét nem igazán zavaró vallásmagyarázatok és szertartásrendek gyakorta még a quessorok megjelenését sem váltják ki, akadnak azonban olyanok, melyek még e rendkívül kaotikus és önellentmondásokkal teli vallásban is eretnekségnek számítanak. Ezek közül persze a legritkább esetekben marad fenn oly sokáig egy is, hogy később meghatározóvá válhasson, esetleg vallásháborút robbantson ki. Amelyek mégis megmaradnak, bizony komoly feszültségeket okozhatnak az egyes szekták között.

A leghírhedtebb és a mai napig hatással bíró ilyen szekta a Shín tartománybeli Vízjárók volt. Egy khótorr-pap, bizonyos Trommelys Achar alapította P. sz. 3551-ben. Legfőbb tanítása szerint Tharr nem a káoszt, sokkal inkább a világ rendezettségét szolgálja. Minden csak látszat, képmutatás, hazugság. Valójában a mérhetetlen zűrzavar mögött szigorúan átgondolt rendszeresség húzódik, ahol jó előre elkészített tervek szerint megszabták minden dolgok pályáját. Mi mást is szolgálhatna a kasztrendszer, s a hagyományok mindenek feletti tisztelete?

A szektát néhány évvel alapítása után felszámolták, minden kolostorát kipurgálták, Trommellys Achart kimérákkal tépették szét. Az eszmerendszer azonban a mai napig fennmaradt, s időről időre újból felüti a fejét. A Vízjárók könyveit és tekercseit ugyan lefoglalták és nagy részüket el is égették, ám a jelek szerint maradt néhány másolat, s folyamatosan újakat készítenek. Achar *Tiltott tapasztalatok* című munkájának puszta birtoklása is halált érdemlő véteknek számít.

A birodalom számos ünnepet köszönhet Tharrnak. Az ő nevével és kórusainak felvonulásával kezdődnek a vérmenetek Toron-szerte a Gallyak havában. Evvel köszöntik a Háromfejű hónapjainak beköszöntét, a nyirkos évszak eljövetelét.

Az Emlékek Hete is a nyirkos évszakhoz, s ily módon Tharrhoz köthető. Ennek során eleveníti fel mindenki azokat az emlékeit, melyek az egykor éltekhez fűzték, lelkükért engesztelő áldozatokat mutatnak be, s ilyenkor veszik sorra a múlt csaták hőseit is.

A Skorpiók havában ülik meg az Összetartozás Hetét. Jóllehet ez az időszak már Weila hónapjaira esik, mégis Tharr előtt tisztelegnek a birodalom alattvalói, s a Sorskovács neve csak a legritkább esetekben merül fel. Elsősorban kyr ünnep, jóllehet manapság már a kevert vérűek és az emberek is megtartják. Szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani és majdani nagyságuk tudatát. E héten - fő- és jószágvesztés terhe mellett - tilos egymásra kezet emelniük.



THARR-PAP

Szent a viharnak tombolása, mert eltakarítja a föld színéről, ami elburjánzik rajta és rothadásba fülled.

Szent az örvénynek torka, mert elnyeli a nyüvek salakos hordalékát, amit a zúgó szél a tenger habjaiba söpör.

Szent a vulkánnak gyomra, mert a benne lángoló tűz megemészti a mélyére rekedt mocskot, és kiolvaszt belőle mindent, ami tisztátalan.

Szent a földmélynek sötétje, mert örökre elrejti a szemünk elől, ami nem bizonyult méltónak rá, hogy visszatérjen a napvilágra.

Khótorr liturgikus szöveg

Toron szörnyistenének papjairól számos történet és legenda kering szerte Északon, ám ezek szinte mind előítéleken és elfogult beszámolókon alapszanak; igencsak ritkán találunk közöttük olyat, ami részrehajlás nélkül mutatná be őket. Ez persze nem is csoda, hiszen manapság az embernépek zöme pyarroni erkölcsöket vall; márpedig pyarroni szemmel nézve a Háromfejű szolgáinak tevékenysége valóban visszataszító és értelmetlen. Vádló hangvételű, érzelmektől fűtött forrásokból azonban aligha alkothatunk hiteles képet egy olyan összetett hitrendszerről, amely kontinensnyi régiókat tart a befolyása alatt már ezredévek óta.

Tharr papjai rendkívül magabiztos és öntudatos emberek. Okkal éreznek így: egyházukban a Háromfejű udvartartásának földi mását látják, márpedig a Lindigasson hitük szerint Tharr a legfőbb hatalom, és csak azokat a hekkákat és jahorrokat tűri meg maga körül, akik feltétel nélkül behódolnak neki. Szülőhazájukban senki nem ütközik meg a Háromfejű szolgáinak szüntelen belviszályain, hitszegéseiken és lángoló becsvágyukon. Épp ellenkezőleg, nagy tisztelet övezi őket, mint a toroni kultúra magasabb eszményeinek megtestesítőit. Nem vetik szemükre, ha vért ontanak - a vér szentsége és hatalma Toronban megkérdőjelezhetetlen -, s aki a kezük által hal, azt általában szerencsésnek tartják, elvégre Tharr felkent szolgája segítette őt ura elé. Ennél jobb túlvilági ajánlólevél nemigen kapható, hiszen a végső ítélet így is, úgy is az istenség kezében van.

A Tharr-papok többsége a *sedular* kasztba tartozik, tehát csak a nemesek és a hivatásos fegyverforgatók állnak fölöttük a társadalmi hierarchiában. Ennek megfelelően rendkívüli tisztelettel és megbecsüléssel közelítenek hozzájuk. Szavuk parancs az alacsonyabb kasztok tagjai számára, s még a tiszteletreméltóbb rétegek is odafigyelnek rájuk.

Ha vállalt kötelességeikről kérdezik őket (és ha egyáltalán válaszra érdemesítik az érdeklődőt), a legtöbben azt a homályos választ adják, hogy a változások és változtatások szakadatlan folyamatának fenntartása a dolguk. Érthetetlen cél-



jukat mindenesetre kiválóan össze tudják egyeztetni személyes ambícióikkal; ha vagyonuk, tekintélyük és befolyásuk gyarapításáról van szó, nem válogatnak az eszközökben. Gondolkodás nélkül csalnak és hazudnak, tökélyre fejlesztették mások manipulálásának és kihasználásának művészetét. Mélységesen megvetnek és lenéznek mindenkit, aki nem képes önerejéből magasabbra jutni. Szövetségeik mindig ideiglenesek: amíg közös érdek fűzi őket társukhoz, addig kívánni sem lehet náluk kitartóbb támogatót - a kötelék felbomlása után azonban árulásuk már csak idő kérdése.

Állandóan résen vannak, hisz ebben a játszmában egymásnak is ellenfelei; a gyöngék és az ostobák ritkán élnek annyi ideig, hogy tanulhassanak a hibáikból. Ahogyan végigviszálykodják az életüket, mindegyre csak följebb és még följebb törve, az mintegy tükörképe uruk pályaívének, ki a Hatodkor zűrzavarában alantas kíndémonból a kyr pantheon leghatalmasabb - és jószerivel utolsó - istenségévé magasztosult.

A gyilkos versengés legravaszabb és legszerencsésebb túlélői idővel fölemelkedhetnek a *famor* kasztba. Nem feltétlenül viselnek mindannyian magas egyházi rangot: akadnak, akik testhezállóbbnak találják a szürke eminenciás, a háttérben meghúzódó manipulátor szerepét. Akár így, akár úgy, mindenképpen kiválasztottak, elvégre tettekkel bizonyították elhivatottságukat. *Famor*rá ugyanis egy Tharr-pap csak a saját erejéből válhat, születése jogán soha. Az egyház hagyományosan a társadalom alacsonyabb rétegeiből toborozza utánpótlását; a Nemes Házak számára nagy szégyen, ha valamelyik fiatal sarjuk papnak áll. A birodalom megkövesedett kasztrendszerében a Tharr-egyház kiskaput kínál a köznépnek a fölemelkedésre; ebben a minőségében egyfajta feszültséglevezető szelepként funkcionál, biztosítja a társadalmi mobilitás szükséges minimumát.

A korábban mondottak után talán meglepő, de a *famor* kasztba tartozó Tharr-papok életét nem veszélyezteti igazán az alattuk tolongók becsvágya. Ezek az emberek Tharr akaratából emelkedtek magas pozícióba, így hát letenni is csak ő teheti le őket, ha csalódást okoznak neki. A Háromfejű ilyenkor a pap elpusztításával mutatja ki neheztelését, eszközként azonban a legritkább esetben használ alantas személyeket; így honorálja bukott hívének méltóságát és régebbi érdemeit. Mindazonáltal a *famor* papok nem tartják Tharr akaratával ellenkezőnek egymás meggyilkoltatását. Igaz, hogy a gyilkos csupán egy *pietor*, ám feladata teljesítésekor nem minősül önálló személynek, csupán a megbízást adó *famor* kinyújtott kezének - az áldozat tekintélyén tehát nem eshet csorba.

Társadalmi állásuktól függetlenül a Tharr-papok valamennyien művelt, udvarias emberek, akik kedvelik a pompát és a kényelmet, ám akkor sincsenek elkeseredve, ha istenük szeszélyéből a csupasz földön kell éjszakázniuk. Legendásan sebezhető pontjuk a hiúságuk, melytől legfeljebb a khótorr igehirdetők mentesek. A többiek kínosan ügyelnek az eleganciára: ruhadarabjaikat feltűnő színű, drága kelmékből csináltatják, hajukat míves fonatokba rendezik, öltözéküket feltűnő díszekkel egészítik ki. Egyesek a tetoválás népszerű toroni divatjának hódolnak, mások cikornyás hatalomjelekkel festik arcukat és szemhéjukat. Hasonló ábrák díszítik azokat a hártyavékony abbitvereteket is, amelyeket néha a körmük lapjára szoktak erősíteni. Az efféle cifrálkodás olykor bizony több hiú cicománál: senki nem tudhatja bizonyosan, hogy a Tharr-papok ékszerdíszei közül melyik lényegül át egyik pillanatról a másikra halálos fegyverré.

Mint a példa is mutatja, a Háromfejű szolgáit súlyos könnyelműség a külsőségek alapján megítélni és páváskodó, öntelt ficsúrokat látni bennük. Széles körben elterjedt tévhit, hogy pökhendi dölyfükből idegen terepen sem engednek, s ez gyakran árulójukká válik, a vesztükhöz vezet. Valójában azonban a Tharr-papok kizárólag akkor viselkednek így, ha előzőleg alaposan bebiztosították magukat, és meg vannak győződve erőfölényükről. Ellenkező esetben szürkék, szerények és alázatosak, még istenük nyílt gyalázását is szó nélkül, rezzenetlen arccal tűrik. Az ilyesmit persze gondosan emlékezetükbe vésik, hogy később, kedvezőbb körülmények között méltóképpen megtorolhassák az urukon esett sérelmet.

Szent szimbólumuk sokféle lehet, ám leggyakrabban Tharr három fejét ábrázoló nyakéket viselnek. Anyaga is változatos. Akadnak közöttük vérben edzett acél- és mithrill-jelképek, de véraranyból készült ötvösremekek is.

Tharr papjai kaotikus tevékenységükkel meglepő módon a birodalom belső egyensúlyát hivatottak fenntartani. Eltüntetik a gyengéket, meggyengítik a túlságosan nagy hatalomra szert tetteket.

Ők Toron bírái és törvényhozói, nemesi udvarok tanácsnokai, birodalmi küldöttek, ha Tharr külországban való képviseletéről döntenek feletteseik. Sima szavú diplomaták, akik mögött seregek és boszorkánymesterek állnak.

Az intrika nagymesterei, Nemes Házak tanácsnokai és segítői. A dinasztiának folyamatos ideológiai támaszt nyújtanak, felügyelik a gazdaságot és a kereskedelem bizonyos ágazatait. A szekták akaratát képviselik a nemesi udvarokban, támogatást, pénzt szereznek tőlük, cserébe jóindulatukat és hozzáértésüket adják. Igyekeznek az egyház belügyeiből, a szekták egymás közötti háborúiból másokat kihagyni. Ha valakinek mégis beleszólást engednek, akkor az csakis akkora úr lehet, akit hatalmáért (könyörtelenségéért, kegyetlenségéért, erejéért stb.) rendkívül tisztelnek.

Noha a gyógyítással soha nem foglalkoznak, s Tharr minden effélétől tiltja is őket, paradox módon mégis ők hivatottak a nagy járványok megfékezésére. Ilyenkor ők felelnek a fertőzőgócok elszigeteléséért, s gyakorta olyan mágiákat alkalmaznak, amely lehetetlenné teszi, hogy az elkerített helyekről kiszabaduljanak a természetes vagy mágikus betegségek.

Életük folytonos intrika és harc a magasabb, kedvezőbb pozíciók megszerzéséért. Ezt egyesek úgy igyekeznek elérni, hogy saját szektájukon belül próbálnak mind magasabbra taposni, mások távolabb - esetleg az országhatárokon kívül - szereznek dicsőséget Tharrnak. Ő elismerésként mind nagyobb hatalmat biztosíthat híveinek, így segítve őket, hogy később a lehető legmagasabb egyházi tisztségig verekedhessék magukat. A lehetőségek rendkívül változatosak. Pozíciókat pedig bárhol kínálhat

az élet. Szekták alapítását, diplomáciai mesterkedéseket, belháborúk kicsikarását a Háromfejű mind szívesen nézi. A Káosz mindenkinek lehetőséget biztosít. Aki pedig nem bukik el...

Quessor

Ők az egyház belső megtisztítói, más néven a Vizsgálók. Nem csupán egyes belháborúkban igyekeznek - Tharr kedvére - dönteni, de ők azok, akik a Lélekőr által meghirdetett dogmák, hittételek értelmezésére, betartatására felügyelnek. Ezeket próbálják meg összhangba hozni a különféle szekták más és más olvasataival. Gyakorlatilag az északi vagy a shadoni inkvizítorok toroni megfelelőit kell bennük látni. A toroni hitélet kaotikus volta miatt fellépéseik gyakorta zavarosak és ellentmondóak. Ettől függetlenül élet és halál urainak számítanak.

A quessorokat a pápák hivatottak kinevezni. Ennek megfelelően a három főpap rangbéli különbségei a quessorok megítélésében is jelentkeznek. A Vizsgálók között rangban az Oroszlánpápa quessorai állnak az élen, utánuk a Kígyó- és a Bakpápa jelöltjei következnek. Korántsem mindegy tehát, hogy egyes rontásérsekségek belviszályait melyik pápa megbízottjai vizsgálják ki. A rendkívül szövevényes egyházi viszonyok között stílusos leszámolásnak számít elérni azt, hogy ellenfelünket egy vele rossz viszonyban álló pápa quessora vegye elő valamely vétségért.

A quessorok valamennyien vérszín dreggist viselnek, s hivataluk jelképei - a háromujjas gyűrű, az ezüst szarvsapka és a quessor-pálca - egészítik ki ruhatárukat. A pálca fején mindig az általuk képviselt pápa címerállata díszeleg.

A quessori *rang nem* specializáció, hanem egyfajta elismerés, amelyet azok a Tharr-papok érdemelhettek ki Tharrhoz méltó életmódjukkal, akik legalább 10. TSZ-re eljutottak.

A Tharr-pap képességei

A Tharr-pap különleges felkészítésben részesülhet Erő és/vagy Intelligencia terén.

Képzettségek

A Tharr-pap a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Etikett	*Af*
Írás/olvasás	*Mf*
Nyelv (kyr-toroni)	*Af*
Ének/zene	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*
Álcázás/álruha	*Af*
Tánc	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Méregkeverés/ semlegesítés	*Af*
3.	Kínzás	*Af*
3.	Etikett	*Mf*
4.	Hátbaszúrás	*Af*
4.	Szexuális kultúra	*Mf*
5.	Lélektan	Mf
7.	Ének/zene	Mf

Különleges képességek

Mágiájuk rendkívül színpadias, jól használható nagy tömegek megfélemlítésére. Egyesek közülük szeretnek vakmerően kísérletezgetni vele; gyakori fogásuk például a *torz mágia* alkalmazása. Varázslataikat a Lélek és a Halál szférájából merítik, néhány egyedi varázslattal kiegészítve, amelyek túlnyomórészt a Tharr által olyannyira kedvelt vérmágia körébe sorolhatók.

A Tharr-pap fegyvertára

Tharr papjai nem szerelmesei a fegyvereknek, ha csak tehetik, másokat harcoltatnak maguk helyett. Amenynyiben mégis kénytelenné válnak saját kezűleg intézni személyes ügyeiket, ezt általában jellegzetes fegyverükkel, a kígyókarddal teszik. Nem mintha el lennének tiltva a többitől: egyszerűen arról van szó, hogy a kígyókard a toroni kultúrában az évszázadok során az egyházi méltóság szimbólumává vált, és a szigorú hagyománytiszteletben nevelkedett Tharr-papok nem szívesen nyúlnak más fegyverhez. Ez alól egyedüli kivételt a különféle (gyakran mágikus) korbácsok jelentenek, melyeket jobbára fenyítési célzattal használnak.

Vértezetet sem szívesen öltenek magukra, hiszen - hacsak nem muszáj - nem bocsátkoznak küzdelembe. Ha mégis választaniuk kell, a sodronyingek mellett teszik le a voksukat. Amennyiben dreggist viselnek, az 1-es SFÉ-t biztosít a számukra.

Sanquinator

A sanquinatorok - vagy más néven vérpusztítók - Tharr egyházának különleges képességekkel bíró tagjai. Önálló szektákba tömörülnek, tehát sanquinatornak lenni nem számít egyházi rangnak. Sem képességekben, sem képzettségekben nem különböznek igazán a "hagyományos" Tharr-papoktól, ugyanolyan elveket vallanak, s tevékenységi körük is megegyező. Különbözőségük okait nem is hitfelfogásbeli ellentétekben vagy gondolkodásmódjukban kell keresni.

Kialakulásukat nagyjából a P. sz. IV. századra tehetjük. Pontosan nem ismert az a személy, akihez az eseményt köthetnénk, még ők maguk sincsenek pontosan tisztában vele. Van ugyan három hekka, akik egykor talán az első sanquinator rendház vezető papjai lehettek, de erről ők maguk hallgatnak a legjobban.

Toronban már régóta komoly kutatásokat folytattak, miként is lehet a mindenütt szent matériaként tisztelt vért mágikus forrásként alkalmazni. Korábban is tisztában voltak vele, hogy több egyszerű testnedvnél. Éltető, nagy hatalmú anyag. Egyes teóriák odáig merészkedtek, miszerint a lélek magának a vérnek egyfajta esszenciája.

A vérmágia már régóta felhasználta ugyan, ám olyan alkalmazását, mint amire a sanquinatorok képesek, az ő felbukkanásukig nem ismerte senki.

A vérpusztítók szektái ugyanis magából a vérből képesek a tiszta mana kinyerésére. Természetesen ez a mana is isteni eredetű, mivel hitük szerint Tharr lényegíti át oly módon, hogy a szakrális mágia számára alkalmazható legyen.

Ugyan a sanquinatorok jól őrzik a titkaikat - kivételes eseménynek számít, ha valaki bebocsátást nyer egy rendházukba -, azért a vérmágiának ez a formája eléggé látványos ahhoz, hogy egy s más kiderülhessen róla. Egy bizonyos rituálé végrehajtása szükséges hozzá, s csak ezáltal válik a vérben "megkötött" mana hozzáférhetővé. Maga a vér semmiképpen nem mágikus, ám a rituálé lehetővé teszi, hogy egyfajta csatornaként szolgáljon Tharrhoz, s mint ilyen, nélkülözhetetlen a sanquinatorok számára. Ők hagyományos imával nem is próbálkoznak manát szerezni.

A rituálé során a friss vérrel kell bekenniük a homlokukat, tenyerüket és mellkasukat, különös tekintettel a szív környékére. A szertartás végeztével a maradék vért meg kell inniuk, s ezután telítődik szervezetük a mágikus energiával. A vért kizárólag hosszú, díszes áldozótőrük segítségével nyerhetik. Ha más fegyvert vagy eszközt áldoznak erre a célra, a rituálé nemhogy nem működik, de Tharr is rosszallását fejezi ki: amíg az isten egy erős ellenségét nem áldozzák neki, nem juttat a papnak a manából.

A sanquinatorok hagyományosan fekete-vörös köpönyeget, ritkábban dreggist viselnek. Fekete szarvsapka, vörös arcfestés, vérarany fülbavalók egészítik ki ruházatukat, melyet vastag, rézdíszes övvel tesznek teljessé. Ez a csatos öv biztosít helyet az áldozótőrüknek is - hagyományosan a jobb oldalon.

KÉPZETTSÉGEK

A Tharr-papokhoz képest első szinten még egy fegyver használatát ismerik alapfokon, ez pedig minden esetben áldozótőrük. Ha ezt a fegyvert harcra használnák, a következő szertartásaik mindenképpen sikertelen lesznek, mivel az isten megszentségtelenített fegyvertől nem fogad el vért. Ilyenkor a nevelő rendházukba kell zarándokolniuk, s csakis ott - egy komoly próbatétel után - szerezhetnek új áldozótőrt maguknak.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A legfontosabb képességük, hogy pusztán vérből, egy 60 körig tartó, elmélyült koncentrációt igénylő rituálé segítségével (mely nem kerül Mp-ba), képesek elméjüket manával feltölteni. Az imával kapcsolatos megkötések rájuk is vonatkoznak.

A rituálé során legalább fél liter friss vért kell felhasználniuk, amely nem származhat állattól vagy olyan személytől, akik valamely okból kedves Tharrnak. Kizárólag friss vér alkalmas a szertartásra. A különböző hagyományos vagy mágikus módokon tartósított anyag erre a célra használhatatlan. Mindazok vére, akikkel szemben az isten közönyös vagy ellenséges, alanya lehet a rituálénak. Talán éppen ez magyarázza meg, hogy a sanquinatorok jelentős része Toronon kívül tevékenykedik, napról napra kockára téve az életét.

Kizárólag Halál szférájú varázslatokat alkalmaznak, s ezek közül is kitüntetett figyelmet szentelnek a *Vérmágiá*nak.

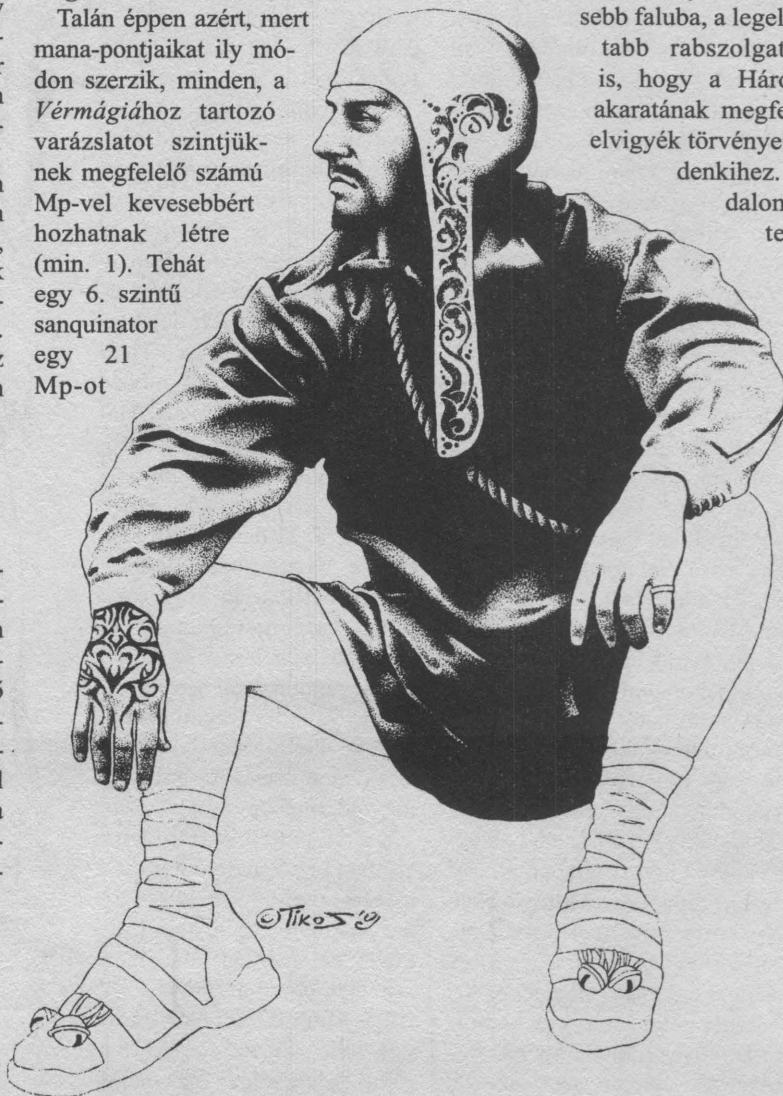
Talán éppen azért, mert mana-pontjaikat ily módon szerzik, minden, a *Vérmágiá*hoz tartozó varázslatot szintjüknek megfelelő számú Mp-vel kevesebbért hozhatnak létre (min. 1). Tehát egy 6. szintű sanquinator egy 21 Mp-ot igénylő varázslatot már 15 Mp-ért megidézhet.

A SANQUINATOROK FEGYVERTÁRA

A vérpusztítók is mereven ragaszkodnak a kígyókardokhoz, ám fegyvertárukat hosszú, szúró-vágó fegyverekkel egészítik ki, ha arra kerül a sor. Egyedül áldozótőrüktől nem válhatnak meg soha, forgatásukban mindegyikük járatos. (Értékei megegyeznek a hagyományos tőrével.) Vértezeteiket tekintve szokásaik mindenben megegyeznek a hagyományos papokéival.

A KHÓTORR-PAPOK

Toron minden táján felbukkannak, s gyakorta a határokon túlra is elmerészkednek. Eljutnak a legkisebb faluba, a legeldugottabb rabszolgatelepre is, hogy a Háromfejű akaratának megfelelően elvigyék törvényeit mindenkihez. Birodalom-szerte hir-



detik Tharr örök parancsát a folytonos megújulásra, és ékes szavú példabeszédekkel szolgálják az alacsonyabb kasztok lelki épülését. A khótorrok számára Tharr az igehirdetést, a köznép megvilágosítását, a lelkekben kicsírázó magok elhintését szabta feladatul.

Amint elnyerik a khótorrok hagyományos ruházatát, nevelő rendházukban szertartásosan nyughatatlansági fogadalmat tesznek, mely kötelezi őket, hogy éjt nappallá téve járják a birodalmat; hogy mindig új és új alattvalókkal ismertessék meg Tharr tanításait; hogy ne tölthessenek két egymást követő éjszakát egy fedél alatt; hogy szegénységben, alamizsnákból éljenek; hogy minden hitvitát kihívásnak tekintsenek, melyben nem bukhatnak el; hogy hirdessék a Káosz hatalmát; hogy küzdjenek a rendezettség minden formája ellen; s hogy ha kell, pusztítsák el az ellenük szegülőket.

Ezek a parancsolatok az egész birodalomban - illetőleg minden olyan helyen, ahol Tharr szava hatalommal bír - ismeretesek, éppen ezért a khótorr-papok mindenütt segítségre és óriási tiszteletre számíthatnak. Hozzájárulhat ehhez, hogy a "kígyókardú papoktól" eltérően ők sokkal kevésbé dölyfösek, hiúk és fennhéjázók. Kevesebb ugyan a hatalmuk, de a köznép - kikhez szólni hivatottak - sokkal közelebb érzi őket magához, mint Tharr egyéb szolgálóit. Könnyebben szót találnak velük, hamarabb megnyílnak előttük, nem rettegik őket. S bár önmagukban nem képviselnek nagy erőt, ha egy kocsmában a mellettük üldögélőket harcra kérik, azok általában a vérüket adják, hogy megmenthessék a khótorrt.

Ravasz és intelligens férfiak, akiktől nem áll távol a csel, a hazugság, a tréfa; mindazonáltal nem hitszegők és köpönyegforgatók, másokat csupán akkor ültetnek fel, tesznek nevetségessé vagy bolonddá, ha arról bebizonyosodott, hogy alkalmatlan a Tharr által neki szabott feladat elvégzésére vagy a khótorr útjában áll.

Szívesen fogadják a kihívásokat, ezért gyakorta folytatnak hitvitákat, nem ritkán egész szekták - vagy éppenséggel egymás - ellenében. Arra is volt már példa, hogy egy khótorr a maga képviselte, általa átgyúrt hitmagyarázatok alapján saját szektát alapított. A filozófiai és hitvitákon kívül minden helyen, ahová eljutnak, prédikációkat is tartanak, amiért cserébe általában bőséggel megvendégelik őket. Ha nem megy jól a soruk, akkor koldulásból, tolvajlásból tartják el magukat. Ha ilyenkor rajtakapják őket, akkor a büntetés mértéke általában attól függ, hogy ki volt az, akit megloptak, és mennyire károsították meg. Az alacsonyabb kasztúak inkább önként alamizsnálkodnak, semhogy lopásra szorítanák őket, s a *sedularok* között is ritka, aki perbe fogna egy khótorrt, hacsak az nagyon nagy kárt nem okozott neki.

Tiszteletükre jellemző, hogy amennyiben egy khótorrt láz, gyengeség vagy egyéb nyavalya dönt le a lábáról, mindig akad néhány áldozatos lelkű hordár, akik tovább szállítják vándorútján, nehogy kénytelen legyen megszegni fogadalmát.

Általában piszkoskék vagy földszínű incognót viselnek, fejükön pedig mellközépig érő, hímzett fülekkel ellátott fejfedőt, az ún. khótorr-sapkát. Mindannyiuk öltözetének elmaradhatatlan része a káoszmintákkal hímzett bőröv, melyen a Tharr tanításait és azok különböző magyarázatait tartalmazó Három Tekercs tokja található. Ugyanígy mindőjüknek csengettyűs saruja van, hogy messziről hirdesse jöttüket. Persze, ha rosszban sántikálnak, ha azt akarják, hogy észrevétlenek maradjanak, a csengettyűket leszedik. Gyakorta vándorbottal járnak, s ha úgy adódik, forgatni sem restek, koldulóedényük és híres alamizsnás tarisznyájuk védelmében.

Szent jelképük minden esetben egy kéttenyérnyi tetoválás, mely a szívük felett található, és a bak, kígyó és oroszlán kusza szimbólumát ábrázolja. Megfosztani őket ettől csak úgy lehet, ha az egészet lenyúzzák róluk. A tetoválás - más mágikus eredetű rajzoktól eltérően - nem veszíti el erejét akkor sem, ha esetleg megsérülne. Ettől Tharr hatalma óvja meg őket.

Képzettségek

Senki nem ismeri jobban Toront a khótorroknál, és ez képzettségeikben is megmutatkozik. A játékos maga választja ki azokat a tartományokat, melyekben a karaktere otthonos!

A khótorr-pap, lévén majd minden idejét a tapasztalással és a tanulással tölti, szintenként 8 Kp felett rendelkezik. Harci képzettségekre csak igen ritkán áldoz pontjaiból.



A khótorr-papok a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
3 Helyismeret (toroni tartományok)	30%
Lélektan	*Mf*
Etikett	*Af*
Álcázás/álruha	*Af*
Zsebmetszés	35%
Lopózás	10%

További szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Írás/olvasás	*Mf*
3.	Nyelv (kyr-toroni)	*Af*
3.	Ének/zene	*Af*
4.	Hátbaszúrás	*Af*
4.	Rejtőzködés	15%

Különleges képességek

A khótorrok különleges képessége Tharr mágiájának használata, mely az ő egyedi varázslataira, valamint a Lélek és a Halál szférájú mágiaformákra terjed ki. Mivel mágikus hatalmuk nem éri el Tharr más papjainak erejét, ezért csupán a Kis Arkánum felett bírnak hatalommal (mégsem minősülnek paplovagnak).

A khótorr-papok fegyvertára

Más Tharr-papokkal ellentétben a khótorrok egyáltalán nem harciasak, bár egyéb lehetőségek híján természetesen nem riadnak vissza a vérontástól. Ilyen esetekben általában rövid kardot forgatnak, mivel a kígyókard használatára nem méltók. De nincsenek eltiltva más fegyverektől sem, csupán a nehéz, hosszú vagy kétkezes eszközöket nem nézik jó szemmel. Egyedül vasalt vándorbotjaik képezhetnek ez alól kivételt.

Páncélt csak ritkán viselnek, hiszen vándorlásaik során jobbára csak nyűgöt okozna, de akad közöttük olyan, aki minden eshetőségre készen egy egyszerű bőr mellvértet azért mindig magával cipel.

Egyedi varázslatok

A Kis Arkánum rituáléi

Tharr szava

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 7
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 50 láb sugarú kör
Időtartam: 1 perc
Mágiaellenállás: Akaraterőpróba

Ezzel a varázslattal a pap mindazok figyelmét képes felkelteni, akikhez *beszélni* kíván. Színpadias mozdulatokkal kell hozzáfognia mondandójához, s ékes szavakkal belefogni a beszédbe. Harsány fellépése, no meg a mágia lehetővé teszi számára, hogy mindazok, akik elvétik Akaraterő-próbájukat, legalább a beszéd első percében rá figyeljenek. Hogy azután mit tesznek, rajtuk áll, ám öt körig mindenképpen lenyűgözve bámulják majd a szónokot, s csak utána kezd enyhülni a rájuk rakott kényszer. Mindazok, akik sikeresen teljesítették a képességpróbát, semmilyen hátrányt nem szenvednek.

Minden 10 újból felhasznált Mp után -1 járul az áldozatok Akaraterőpróbájához.

A Kis Arkánum litániái

Vasvér

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 25
Erősség: 11
Varázslás ideje: 4 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal saját védelmét képes megerősíteni a pap. Amíg a mágia hatása alatt áll, semmilyen, a *Vérmágia* körébe tartozó varázslat nincs rá hatással. Kizárólag magára alkalmazhatja, másokra kiterjeszteni nem tudja és nem is akarja.

Újabb 6 Mp felhasználásával +1 perccel növelheti a varázslat időtartamát (nem szintenként!).

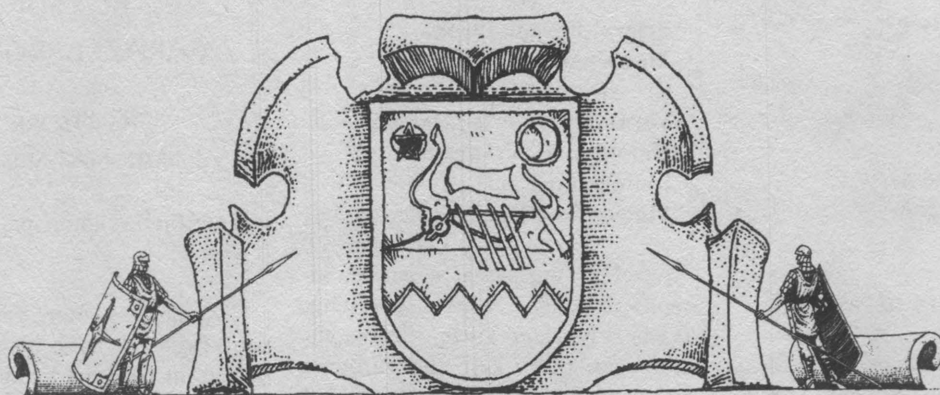
Egyedi varázstárgyak

Khótorr alamizsnatarisznya

Készítheti: khótorr-pap
Mp: 35

Kizárólag a khótorr nevelőerődökben készítenek ilyen mágikus tarisznyákat, melyekbe a vándor papok az adományokat és személyes holmijaikat rejthetik. Ennek megfelelően csakis khótorrok juthatnak hozzá. Az ilyen tarisznya minden esetben jelzi viselőjének - ha az éppen a testén hordja -, ha valaki lopni próbál belőle. A tarisznya gazdájának fejében szólal meg ilyenkor egy hang, mely kitűnően alkalmas arra, hogy akár álmából is felébressze az illetőt. Mivel ez a fajta védelem mágikus, nincs az a tolvajlási százalék, amely legyőzhetné. Ennek megfelelően a tarisznyába csakis a khótorr nyúlhat anélkül, hogy az ne jelezne neki. Akadnak olyan tarisznyák is, melyek csúnya meglepetéseket okoznak az illetéktelen nyúlkálóknak. Ez lehet villám, tűz stb. Közös bennük, hogy csak a tolvajra vannak hatással. Sebzésük általában 1k10 Fp.

A tarisznya csakis akkor fogad magának új gazdát, ha az előző meghalt, vagy legalább 3 hónapra távol került tőle.



Sogron

"Mily nagy lobogásod, mily nagyszerű hatalmad, mily nagy benned a vágy, hogy égj, hogy fényt mutass, hogy utat keress!

S mily nagy akaratod az anyag felett, mily hatalmas a láng, mivel égeted; és mily nagy benned a vágy, hogy ölj, hogy pusztíts, hogy büntess!"

Mirhaniss mester: *Kobradal*



ogron, miként az általa képviselt tűz is, a mai napig megőrizte kétarcúságát. Ugyan a kyr pantheonban soha nem töltött be vezető szerepet, folyamatos változásaival - egyesek szerint a hüllőkéhez hasonlatos sikamlósságával - meg tudta őrizni hatalmát, s ma Tharr után a legnagyobb befolyással bíró isten a toroni birodalomban.

Sokak számára úgy tűnhet, elégedett jelenlegi pozíciójával, s azzal, hogy feladta egykori vágyait, sikeresen megmentette híveit is. Ám egyes valláskutatók úgy vélik, hogy amit most látunk, az csupán a hamu, mely alatt soha ki nem lobbanó tűzzel és hevességgel izzanak az isten vágyai és börtönbe zárt tervei.

Makacs következetességgel haladt a maga jelölte úton, s míg mások kifakultak, elvesztették híveiket, ő mindig meg tudott őrizni valamicskét ebből a bizonyos parázsból, hogy azután később újfent lángot gyújthasson az emberek keblében.

Egykor a kíváncsiság, a tudásvágy és a sors istene volt, ma inkább a megtisztítást, az otthonok tüzét és a Tharr akarata szerint való pusztítást pártfogolja. Mindezek mellett változatlanul kíváncsi és tudásszomjas, s ezt elvárja pártfogoltjaitól is, ám már korántsem igyekszik oly erőkkel ebbe az irányba, mint egykoron. Egyesek a lángoló szerelmet is Sogron adományának tartják, mások úgy gondolják, a Tűzkobra személye összeegyeztethetelen bármiféle humán érzelemmel.

Ettől függetlenül általában hevesnek, haragvónak és bosszúállónak vélik, akitől manapság már az alattomos cselekedetek sem állnak távol.

Sogront sokan az Őselemi Tűz Síkjának uraként tisztelik, s ez a hely akár meg is egyezhet azzal a végtelen nagyságú lángoszloppal, amit manapság az ő isteni síkjának tartanak. Egyes mitológiai utalások szerint nem más, mint egy önmagába fonódó, mérhetetlen nagyságú lángkör - tulajdonképpen egy farkába harapó kígyó. Más, földhözragadtabb elképzelések szerint ténylegesen sík, ahol ugyan létezhetnek hatalmas tűzoszlopok, ám hogy önmaga egy roppant lángoszlop lenne, az elképzelhetetlen.

Akárhogy legyen is - a dologról érdemesebb megkérdezni Sogron papjait -, az tagadhatatlan, hogy a Tűzkobra minden tűzből gyúrt lény felett hatalommal bír. A legendák szerint még a sík őshábորúiban sikerül maga alá gyűrnie néhány Tűzurat, akik segítségével letaszította trónjáról az addig uralkodó tűzszellemek tanácsát, s egymaga állt a sík élére. A hívők szerint a mai napig ezeket az alázuhanó tűzszellemeket látjuk a hullócsillagokban.

A Ryeki Démoncsászárság idején Sogron jó időre visszavonult az ynevi kontinensről, s csak időlegesen bukkant fel híveit bátorítani. Sokan ebben látják az okát, hogy sikerült elkerülnie Weila és Igere sorsát. Valójában nagyon is közel állt ahhoz, hogy végképp elveszítse hatalmát: saját síkján kellett élet-halál küzdelmet vívnia. Az évszázadokon át húzódó csatározásokban legfőbb ellenfelei egy izzó tenger közepén álló hegy lávaóriásai voltak. Nagyhatalmú, roppant mágikus erőknek parancsoló lények, akiknek elpusztítása a Tűzkobra szinte minden erejét felemésztette. Legfőbb ellenlábasai az óriások két királya, Khormmsa és Ryddyt voltak. Csak úgy sikerült meggyöngíteni őket, hogy elpusztította a lávatengerből emelkedő hegyet. Tűzszelekkel kergette szét ezután az óriások híveit, őket magukat pedig megfagyasztotta, oly módon, hogy a szelek leghatalmasabbikából, Íárból kiszippantotta annak forróságát. Az így megváltoztatott szél azután eléggé elgyengítette a két királyt ahhoz, hogy leszámolhasson velük.

Rengeteg törénet kering a Sogron minden tudását tartalmazó írásokról, az úgynevezett *Tűzkódexek*ről is. Ebbe a tizenegy műbe gyűjtötte össze az idők során a Kobra mindazon ismereteket, melyekre isteni léte alatt szert tudott tenni. Újabb kódexeket már nem teremt, csupán a meglévőket rendezgeti, csinosítgatja, s ha úgy hozza a sors, akkor bővíti is őket. Híveinek azóta van tudomása ezekről a művekről, mióta egyik kegyeltjét, Lángszemű Udgassolt megajándékozta az egyikkel. Mindama tudás, melyet ma a Tűzkobra hívei birtokolnak, ebből az egy könyvből való.

Sogron viszonya Ynev többi isteneihez meglehetősen zavaros. Igazából csakis Tharrnak veti magát alá, az összes többi halhatatlannal legalábbis azonos rangban lévőnek tartja magát. A pyarroni isteneket Tharrhoz hasonlóan ítéli meg, s nem is nagyon igyekszik véleményén változtatni. Akárcsak ura, ő sem csatlako-

zott az emberáldozó vallásokat tiltó Pyarroni Paktumhoz, s noha nem követel híveitől ilyen áldozatokat, mélységesen sérti, hogy mások korlátozni akarják a szabadságát. Ha fel is bukkannak néha híradások egy-egy Sogronnak felajánlott emberről, emögött a Tűzkobra makacsságát és sértettségét kell keresnünk, a vágyat, hogy csakazértis megmutassa másoknak: neki nem parancsolhat akárki!

Ennek megfelelően folyamatos harcban áll a Paktumot képviselőkkel, nem fogja és nem is akarja vitára bocsátani a dolgot. Ahol csak lehet, üldözi híveiket, nem kér és nem ad kegyelmet, ha találkoznak.

A pyarronitáknál csupán egyetlen istennel rosszabb a kapcsolata: Morgenával. Ha csak tehetné, azonnal könyörtelen irtóhadjáratot indítana hívei ellen, s csupán Tharr hallgatása az, ami ebben megakadályozza. Attól tart, ha nem lépnek fel drasztikusan a "godorai áruló" ellen (csakis így hajlandó emlegetni az Árnyékúrnőt), megerősödése előbb-utóbb óhatatlanul pusztító háborút fog kirobbantani. Lehet benne valami...

Ami Sogron Küldötteit illeti, más istenektől eltérően csupán egy van belőlük: Shigvarr, a Mindenüvé Eljutó. Ő nem más, mint egy folyton változó, hatalmas kígyó. Teste szent tűzből áll, mivel Sogron saját otthonában keltette őt lángra.

Ott lakozik egy kevéske belőle minden sogronita szentélyben, így rajta keresztül az isten mindent lát és hall. Minden szent tűz alkalmas rá, hogy Shigvarr előlépjen belőle, akár teljes nagyságában is. Erre csakis akkor kerülhet sor, ha maga a Tűzkobra küldi. Shigvarr meg tudja osztani magát, így lehetséges, hogy egyszerre akár két-három Küldött formájában is jelen legyen az Anyagi Síkon, s mindenüvé eljuttassa ura határozott akaratát.

Sogron hívei számos tárgyukat köszönhetik istenüknek. Ezek között akad teljességgel hétköznapi is, míg másokat babonás tisztelettel, az ereklyéknek kijáró áhítattal kezelnek.

E mindenütt jelenlévő tárgyak közül a leggyakoribb a *ridit* néven is ismert ásvány. Közkeletűbb elnevezése Sogronkő, mivel - nagyságától és tömörségétől függően - szikrát vet, ha kemény felülethez ütik. Állítólag a Tűzkobrával szembeszegülő egyik lávaóriás, Ryddyt testét szórta szét Yneven az isten, miután szétmorzsolta a lázadót. Aligha akad oly híve a Lángok Urának, aki ne tartana magánál egyet-kettőt ezekből a kavicsokból.

Ugyancsak tüzek gyújtására szolgál az az apró, vörösrézből készített kígyócska, amelyet a sogroniták Toron-szerte fellelhető rendházaikban készítenek. Mágikus eszköz, ám hatalma csupán arra elegendő, hogy a legnyirkosabb tűznekvalót is lángra lobbantsa. Közismert neve - nem túl eredeti módon - rézkígyó.

A már említett *Tűzkódex* a sogroniták legféltettebb kincsei közé tartozik. Valódi ereklye, melyet a Tűzkobra ynevi fellegvárában, a toroni Koromerődben őriznek. Csak a kiválasztottak lapozhatják fel, s vethetnek belé egy pillantást. Az ordaniak minden lehetséges eszközzel igyekeznek megszerezni, ám eddigi próbálkozásaikat nem koronázta siker.

Akad egy másik ereklye, ami után viszont a toroniak ácsingóznak. Sajnos, a pontos rejtekhelyét nem ismerik, ám mindent megtesznek, hogy visszaszerezzék ordani gazdáitól. A Kobranyelv pazar kivitelű tőr, melynek markolatába egy darab szilárddá dermesztett őslángot, egy különleges rubint illesztettek. Majd hétezer esztendeje Sogron egyik kegyeltje, az Ordant megalapító Omron Tardassol vitte el Toronból. Még a tűzvarázslók hatalomátvétele előtt nekiláttak a Kobranyelv megkövetelte feladat végrehajtásának. Századokon keresztül tartó utazás vette kezdetét, melynek során a tőrrel - úgymond - "belevésik Ynev orcájába" Sogron szent rúnáját, így lehetővé téve, hogy az isten személyesen is megjelenhessen az Anyagi Síkon. A tűzvarázslók felbukkanásával egyszer már megszakadt a roppant küldetés, ám ők is legalább oly fontosnak érezték végrehajtását, mint a városalapítók, így újrakezdték az egész utazást. Pyarron utasítására ugyan sikerült néhány kalandozónak megzavarni a rituálét (megszakítani azonban nem), ám az ordaniak nem adták fel a reményt: Sogron egy nap talán mégis Ynevre lép.

A Lángok Ura kizárólag tárgyáldozatokat fogad el híveitől. A felajánlott holmikat minden esetben tűzbe kell vetni, különben nem juthatnak el Sogronhoz. A tüzet vagy Sogronkővel vagy egy rézkígyóval kell gyújtani, máskülönben tisztátalannak számít. El lehet képzelni annak a sogronitának a riadalmát, akit megfosztanak ezektől a tárgyakitól.

A felajánlott tárgyakat illetően Sogronnak nincsenek feltételei. Az fontos csupán, hogy valamifajta értéket képviseljenek vagy a pap, vagy az isten számára. A pap számára értékes bármilyen tárgy, amit csak nagy nehézségek árán tudott megszerezni, sokat kellett fizetnie vagy szolgálnia érte. A Tűzkobra figyelmét pedig azok a tárgyak kelthetik fel, amelyek valamely ellenségéé voltak, vagy valami okból egy sogronita felfigyelt rájuk.

Ez a magyarázata annak, hogy a Tűzkobra hívei folytonosan mind tökéletesebb és tökéletesebb áldozati ajándékokat keresnek uruknak. Akadnak, akik a saját boldogulásukat igyekeznek ily módon fedezni, mások a megszerzett tárgyakkal az Őstüzek Urainak rendházait keresik föl, s a magas rangú tűzpapoktól várják, hogy közbenjárjanak értük Sogronnál.

Minden sogronita rendszeresen bemutat urának egy rituális megtisztító áldozatot is, mihelyt istene segítségével egy szabadabb lelki állapotot sikerült elérnie. (Játéktechnikailag minden szintlépéskor) Ezt az áldozatot nevezik Sogron Étkének. Ha istenük úgy gondolja, hogy valóban érdemesek a megtisztulásra, az áldozatuknak meglesz a jutalma: nem halnak meg. Sogron Étke ugyanis szertartásos láng- és parázsevést jelent.

Minél többször sikerül valakinek ezt az áldozatot bemutatnia, annál inkább nyomot hagy a küllemén. Sogron Étke ugyanis tüzessé teszi a szemeket (bár nem világítanak), koromszagúvá a leheletet, s halovány füstszínnel festi meg az arcot, a szájat és a szájpadlást. Ez a szín válik az újabb áldozatok során egyre sötétebbé. Akik egy koromszín arcú, füstbarna kezű Sogron-pappal találkoznak, jobban teszik, ha kitérnek az útjából.

A Lángok Ura Ynev jónéhány helyét nyilvánította szentnek, s maga az egyház is kitüntetett figyelemmel viseltetik bizonyos vidékek, városok, helyszínek irányában.

Ezek közül lássuk most a legfontosabbakat! Első helyen áll természetesen az egyház központja, a Korom-

erőd. Shulurtól északra található, birtokhatárait már messziről megismerni a kiszáradt növényzetről. Állítólag egy rég halott vulkán törmelékeit terítették itt szét egykoron, más történészek esküdni mernének, hogy a néhai Ryek romjaira épült.

Terad-halas tartományban található az a hatalmas tó - a Khiíl -, melynek partjaitól nem messze irdatlan szobor áll derékig a vízben. A feje még így is majd száz embernyi magasságban van. Nem más ő, mint a megbüntetett lávaóriás, Khormmsa, akit Sogron hűtött ki, és vetett alá az Anyagi Síkra. Noha az idő már alaposan megkoptatta a roppant bazalttömböt, esőmosta vonásai valóban egy szenvedő arcot rajzolnak meg. A sogroniták időről-időre elzarándokolnak ide, hogy a Kígyók havának ünnepei során kivéssenek egy darabkát a szoborból. Hatása még a riditénél is kiválóbb. A szobor méreteire mi sem jellemzőbb, mintmár több mint ezer esztendeje visznek innen a Lángok Urának hívei köveket, a deréktájról lepattintott szilánkok mégsem rendítették meg az egyensúlyát. Határozottan karcsúbbnak tűnik ugyan a víz színénél, mint három lábbal feljebb, a stabilitásából mégsem veszített semmit. Néhányan azt beszélik, életre lehet kelteni az óriást. Azt is suttogják, hogy Sogron ellenségei már régóta kutatnak a megfelelő formula után.

Ugyancsak szent az a völgy a Pidera-hegység lábánál, ahol az első szent tűz gyulladt ki Yneven. Maga Shigvarr, Sogron Küldötte jelent meg itt ura akaratából egy papnak, s elhozta neki az első rézkígyót. Ennek nyomán kezdték el készíteni a szent tűz szikráját magukban hordó szobrocskákat.



SOGRON EGYHÁZA

A Lángok Urának egyházi hierarchiája két részből áll. Mivel tagjai valamennyien a *sedular* kasztba tartoznak - csak a főpapok számítanak *famor*nak -, nem társadalmi elvek alapján szakadtak ketté. Gondolkodás- és viselkedésbeli különbségek, a káosz átformáló ereje az, mely eldönti, hogy ki melyik irányzatnak lesz tagja.

Az *Őstüzek Urai* inkább helyhez kötött életmódot folytatnak. Ők közelebb állnak ahhoz a Sogronhoz, aki Tharr felemelkedése előtt létezett. Inkább a tudományos kutatásnak, a filozófiának szentelik életüket. Egymástól különálló rendházaik, templomaik Toron területén szinte mindenütt megtalálhatók. Nincsenek alávagy fölérendeltségi viszonyban, és sokkal kevesebbet háborúznak egymással, mint Tharr szektái. Ennek oka nyilván abban rejlik, hogy uruk nem követeli meg tőlük a törtetést és mások eltaposását, mint a Háromfejű.

Ha valamiért - hitbéli dolgok örvén, határvitákon, bosszúvágyból - mégis egymásnak esnek, akkor elég gyorsan kideríthetik, melyiküknek van igaza. A módszer egyszerű: aki túléli kolostorának, rendházának leégését, nyilván kedvesebb az isten szemében.

Akárcsak Toron, Sogron egyháza is tizenegy tartományra oszlik. Minden tartománynak van egy vezető rendháza, az ún. Füstklastrom, amelyik az egész egyházmegye életét, ha nem is irányítja, de legalábbis felügyeli. Míg a közönséges rendházak vezetői a *hammor*ok, addig a Füstklastromok első embereit *flamris*oknak nevezik. A tizenegy vezető rendház jelöli ki azt az öt küldöttet (*flammor*), akik végül a tartomány ügyes-bajos dolgaiban képviselik őket a Koromerődben. Ez a megbízás általában halálig szól. Ritka dolog, hogy valamelyik ilyen küldöttet visszarendelnék a Koromerődből, az elégedetlenkedőknek általában sikerül elérniük, hogy az illető balesetet szenvedjen.

Az egyház élén a Koromerőd *flammor*ai állnak. Ők döntik el, ki az a hét személy, aki alkalmas közülük a főpapi méltóságra (*eflammor*). Ez utóbbiak döntenek minden fontosabb ügyben, ők határozzák meg - Tharr útmuta-

tásai alapján -, hogy milyen irányba kell haladnia a klérusnak.

A másik irányzat, a *Lángvihar* tagjaira is hatással vannak, ám ők sokkal szabadabbak és vehemensebbek annál, semhogy bármifajta szervezetbe lehessen őket tömöríteni. Nincsenek nagy rendházaik, udvartartásaik, csupán pihenőházaik; áldozataikat legtöbbször a szabad ég alatt mutatják be. Filozófiájuk hevesebb, hitelveik kaotikusabbak, sokkal többre tartják Sogron pusztító aspektusát, mint a Tűzkódex nyújtotta tudást.

Csakis a Füstklastromok *flamrisainak* és a Koromeről urainak engedelmeskednek. Egyébként kizárólag azokat tűrik meg maguk felett, akiken Sogron Étke láthatóan több nyomot hagyott, mint rajtuk.

Sogron Toronon kívül sehol nem képvisel jelentős erőt északon. Abasziszban és a Városállamokban ugyan felbukkannak néha érckobrával ékes papjai, ám sem politikai, sem gazdasági hatalmuk nincsen. Erionban is megtalálhatóak, ám ott sem képviselnek különösebb erőt. Legalábbis nem akkorát, amely sorsfordító lehetne a város életét érintő kérdésekben.

Az idők során Sogron számos kegyeltje járta már Ynev vidékeit. Közülük említettük már Lángszemű Udgassolt, aki a Tűzkódexet hozta el a Koromerődbe, és Omron Tardassolt, aki az Ordan városát megalapító kyrek vezetője volt.

Az utóbbi időben a Tűzkobra kegyeltje minden esetben egyben a Koromerőd legfőbb ura is volt. Mint az előző felsorolásból is kiderült, a jelenlegi *eflammorok* felett nem áll senki. Sogron utolsó kegyeltje, Harsyr Brei a Tizennegyedik Zászlóháborúban elesett, midőn a Piderán átkelni kívánó északi seregeket próbálta megállítani. Így ma nincs egyetlen sogronita sem, aki az egész egyháznak parancsolhatna - ám az is igaz, hogy az egyházat sem fenyegeti akkora veszély, hogy a Tűzkobra valakit ily kitüntető kegyben részesítsen, s minden sogronita fölé helyezzen. Ám tudják jól, hogy előbb-utóbb megint felbukkan valaki, aki majd bebizonyítja, hogy hatalma feljogosítja rá, hogy a Zsarátnoktrónusra ülhessen.

Sogron egyházában jelen idő szerint nem léteznek eretnekek, eltévelyedettek. Akadtak ugyan a múltban ilyenek, ám mindet könyörtelenül felprédálták. Tharr híveivel szemben a sogronitáknak komoly előnyük, hogy azonnal el tudják dönteni, mely tézisek azok, melyek komolyan fenyegetik az egyházat. A legnagyobb hatású eretnek szekta, a merebi, P. sz. 3554-ben egyenesen megtagadta Sogront. Úgy vélték, vagy eltávozott, vagy végérvénnyel egybeolvadt Küldöttével, a szent tűzből lett Shigvarral. Noha keményen küzdenek ellene, ez a nézet mindmáig újra és újra felbukkan Toronban. Eddig még sehol nem volt hosszú életű, de ki tudja, lehet, hogy egyszer majd maga Shigvarr fogja megcáfolni...

Létezik azonban Sogron híveinek egy olyan irányzata, melyet minden toroni szívből gyűlöl, és ha csak teheti, pusztítja is. Ez pedig nem más, mint az ordani tűzvarázslók szervezete. Kibékíthetetlen és rendkívül mély az az ellentét, mely e két marakodó tábort elválasztja. Mindkét fél a másikat vádolja eretnekséggel, és se szeri, se száma azoknak a bosszúesküvéseknek, melyekkel a másikat fenyegetik. Ynev szerencséjére a két tábor meglehetős messze került egymástól, így nem fenyeget annak közvetlen veszélye, hogy a közeljövőben szó szerint tűzbe borítják a kontinenst.



Shigvarrhoz, a Küldötthöz köthető az Első Tűz ünnepe. A Fák havában szokás megünnepelni az első rézkígyó s vele az első szent tűz diadalát. Szerte a birodalomban ilyenkor fáklyafényes felvonulásokat rendeznek, örömtüzeket gyújtanak. A hagyományok szerint ez az egyik szerelemünnep is, a birodalom számos helyén ilyenkor szokás az eladósorban lévő lányokat elrabolni. Az est végén meggyújtják a végtelen hosszú, gyúlékony anyagokból megrajzolt tűzkígyókat, s míg a láng végigharapózik kijelölt útján, áhítattal adóznak Sogronnak, amiért elkerülte abban az évben az otthonukat. Hogy erre biztassák a továbbiakban is, ilyenkor minden ház valamilyen aprócska tárgyat vet a tűzbe, legtöbbször saját lakhelyük kicsinyített, jelképes mását.

A Kígyók havának ünnepeit ugyan a birodalom minden részén megtartják, ám sehol annyi pompával és vigassággal, mint a Khiíl tónál, az óriás szobor tövében. Ekkor illik hálát adni Sogronnak az egész éves odafigyelésért, az összegyűjtött tudásért és bölcsességért. A Füstszórás szertartását is ekkor szokták megtartani. Rendkívüli méretű füstoszlopok szállnak ilyenkor az ég felé egész Toronban. Ezek alakjából, sűrűségéből, eloszlásából lehet a következő esztendőre következtetni. Ha az oszlop egyben marad, az általában biztató jelentésű, ám ha a szél szertefújja, akkor bizony nem sok jóra lehet számítani.

Sogron-pap

A Tűzkobra papjairól általánosságban elmondhatjuk, hogy temperamentumos, bővérű, lobbanékony alakok, akiktől nem idegen a látványos fellépés, a közszereplés. Talán éppen a Tharrnak való alávetettségüket próbálják ily módon ellensúlyozni, megmutatni mindenkinek a hatalmukat, bebizonyítani,

hogy szükség van rájuk, hogy jelenlétük rendkívül hasznos a birodalomnak. Éppen ezért korántsem annyira kevélyek, lekezelők és fennhéjázók, mint a Háromfejű papjai, noha egyiküktől-másikuktól még amazok is tanulhatnának. Közvetlenebbek, nyíltabbak, s kevésbé távolságtartók, de csupán addig, míg emellett erősnek és hatalmasnak tűnhetnek. A gyengeségnek, határozatlanságnak még a látszatát is el akarják kerülni. Ugyanakkor szigorúan ügyelnek, a Tharr szabta irányelvek betartására, ami legalábbis egyfajta szolgalelkűségként értelmezhető.

Ha a pyarroniták szemszögéből figyeljük tevékenységüket, akkor bizony számos olyan dolgot fedezhetünk fel, ami a Szövetség nemtetszését kiválthatja. De Sogron szolgái soha nem adtak arra, mit gondolnak felőlük Észak egyéb lakói. A látszategyenlőségről hallani sem akarnak, sem pedig arról, hogy bármiféle szabályozással gúzsba kössék őket. Azt a kevés megkötést, amihez kénytelenségből igazodnak, náluknál jóval erősebb hatalmak rakták rájuk (a Hatalmasok, a dinasztia és Tharr), így mindenképpen engedelmeskedniük kell.

A Háromfejűhöz hasonlóan nem sokra becsülik az olyan életet, amit nem érdemes tovább élni, mert nem megfelelő az isteneknek. Mindazonáltal nem hívei a Tharr-féle vérfürdőknek és oktalan kínzásoknak. Teljes meggyőződéssel hiszik, hogy különbek mindenféle alacsonyabbrendű teremtésnél, mint amilyenek az elfek, orkok vagy törpék. Rendházaik rabszolgái sem járnak túlságosan jól, az *obsorok* körében mégis kifejezetten szerencsésnek tartják, ha valaki a sogroniták szolgája lehet.

Minden Sogron-pap a dinasztiát szolgálja, s cserébe juttatásokat kap a császártól. A földbirtokok nem az egyházhoz tartoznak, ám alacsony adóterheik bőséggel lehetővé teszik, hogy megéljenek. Ettől függetlenül Sogron papjai nem sokat foglalkoznak a külcsínnel, a pompával és a gazdagsággal. Vak elszántsággal szolgálják urukat, akitől távol áll az emberi hiúság és a pazarlás vágya.

Sogron papjai két fő irányzathoz tartozhatnak.

Az Őstüzek Urai

Ők azok, akik a hagyományosan vett kyr Sogront szolgálják. Toronban betöltött szerepüket leginkább a pyarroni Krad-egyházéhoz lehet hasonlítani. Hatalmas, fekete kövekből épült rendházakban laknak, ahová nem engednek be akárkit. Az itt lakó papok életének jelentős hányadát a különféle tudományos munkákon való szorgoskodás teszi ki. Nem csupán régi kéziratok, kódexek másolásával múlatják idejüket, de jelentős tudományos, filozófiai és hitelméleti munkák is kikerülnek kezük alól.

Szenvedélyes szorgalommal gyűjtik a régi, elfeledettnek hitt iratokat. A kyr birodalom és Toron történelmét taglaló írások jelentős hányada az ő munkájukat dícséri. Ők azok, akik a hatalmas állam egyetemein oktatnak, akik a jelentősebb könyv- és térképtárak vezetését ellátják.

Magabiztos fellépésű, méltóságteljes figurák, akik megkövetelik a tiszteletet, s mélységesen lenézik a tudatlanokat. Egyeseket olyan megtiszteltetés is érhet, hogy a Tharr felügyelte iskolákban is katedrát kapnak.

Akik kevésbé kedvelik közülük a helyhez kötött életmódot, biztos álca rejtekében szívesen keresik fel az Északi Szövetség tagállamait is, hogy onnan a régi birodalommal kapcsolatos írásos és tárgyi emlékeket Toronba juttathassák. Kíséretül általában valamely fejvadászklán harcosait fogadják fel.

Ők azok, akik a hitsorsosaik által Sogronnak szánt tárgyáldozatokat összegyűjtik, akik rendszerezik a megszerzett kincseket, akik a Tűzkobrához köthető ünnepek és szertartások lebonyolításáért felelősek. Közülük kerülnek ki azok, akik a különböző rendházak közötti kapcsolatot tartják, akik felügyelnek a Lángvihar irányzat hevesebb vérmérsékletű tagjaira. Csakis az Őstüzek Urai közül kerülhetnek ki azok a bírák, akik a Sogron egyházához tartozó perekben ítéletet hirdetnek társaik felett - szigorúan szem előtt tartva természetesen a Tharr által megkövetelt elveket.



Nem élnek hivalkodó jólétben, legtöbbjük megelégszik azzal, ha egyszerű cellájában Sogron szent tüze éghet. Csakis a Füstklastromok *flammris*ai és a koromerődbeli *flammo*rok engedhetnek meg maguknak annyi hivalkodást, hogy dreggiseiket drágább selyemből szabatják, s mindenhová megfelelő kísérettel utaznak.

Hagyományos viseletük tűzszínű dreggis és kobrafejes ébenfa bot. Fejüket vagy tarra borotválják, vagy ha meghagyják a hajukat, akkor különböző festékanyagokkal vörösre festik. Szent jelképük a csuklyáját feszítő érckobra, melyet nyakukban vagy vastag övükön viselnek.

Képzettségek

Ezen irányzat tagjai nem foglalkoznak túl sokat fegyveres képzettségeik fejlesztésével. Csakis a legritkább esetben fordulhat elő, hogy Kp-iket ilyesmire fordítsák. Annál nagyobb bennük a vágy a tudás, a szellemi ismeretek iránt. Éppen ezért Képzettség-pontjaik jelentős hányadát (min. 5/Szint) tudományos képzettségekre kötelesek fordítani.

Az Őstüzek Urai a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Írás/olvasás	*Mf*
1 Nyelv (kyr-toroni)	*Af 3*
Ősi nyelv ismerete (ókyr)	*Af*
Heraldika	*Af*
Etikett	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Nyelv (erv v. dwoon)	*Af 3*
3.	Etikett	*Mf*
3.	Történelemismeret	*Mf*
4.	Heraldika	*Mf*
6.	Ősi nyelv ismerete (ókyr)	*Mf*

Különleges képességek

Legfontosabb különleges képességük a papi mágia Sogron által számukra biztosított egyedi varázslatainak, illetve a Lélek és a Természet szférákba tartozó mágiaformáknak a használata. Rendkívül fontos azonban figyelembe venni, hogy semmiféle gyógyító praktikát nem alkalmazhatnak (még magukon sem), s a Természet szféra varázslatai közül is előnyben részesítik azokat, amelyekkel pusztítani lehet.

Minden Sogron-pap, aki legalább egyszer már magához vette Sogron Étkét (2. TSZ-től) valamelyes védelmet élvez a tűzzel szemben. Ezentúl minden őket érő tűz-alapú támadás erejéből 1 E-t le kell vonni. Az 5. szint elérése után ez az érték -2, míg a 10. után -3 lesz. Ennél nagyobb erejű tüzet már később sem képesek semlegesíteni, ehhez mindenképpen mágia szükséges.

Az Őstüzek Urainak fegyvertára

Mivel alapvetően távol áll tőlük a harc, ha csak lehet, nem is nagyon keverednek összetűzésekbe. Ilyen dologra csakis akkor vetemednek, ha joggal érezhetik úgy, hogy társaik képesek megvédeni őket. Ha mégis küzdelembe kell bocsátkozniuk, azt féltett botjukkal soha nem tennék, inkább egy rövid kardot helyeznek a kezük ügyébe. Mivel nem a harc szerelmesei, éppen ezért vértezetet sem viselnek. Minden védelmüket dreggisük látja el. Ez a sűrűn redőzött ruhadarab 1-es SFÉ-t biztosít mindannyiuknak.



Lángvihar

Az ebbe az irányzatba tartozó papok meglehetős szabadossággal értelmezik Sogron tanait, s elsősorban azokat emelték ki a maguk számára, azokat tartják igazán fontosnak, melyek segítségével istenük nevében a legkötetlenebbül cselekedhetnek. Ennek megfelelően a büntetést, a pusztítást, a szabadságot mindenek elé helyezik.

Az Őstüzek Uraival ellentétben egyáltalán nem élnek helyhez kötött életmódot. Nincsenek rendházaik, nem tartanak fenn minden nagyobb városban kolostort. Csupán pihenőházaik vannak, ahol időről időre megállapodhatnak, ám csakis a legnagyobb hideg vagy a legszigorúbb ítéletidő kényszerítheti őket arra, hogy két-három hónapot egy helyben rostokoljanak.

Gondolkodásmódjuk, filozófiájuk is alapvetően eltér a többi sogronitáétól. Minden kihívásra, próbatételre sokkal hevesebben, lobbanékonyabban válaszolnak, nehezebben tűrik a rendszabályokat, kevésbé elnézőek a velük szemben vétkezőkkel - legyen azok bűne akár tiszteletlenség, akár megbízhatatlanság. Sogron erős lángkarjának tartják magukat, melynek feladata a hit védelme, a gyengék elpusztítása, az ellenség megrendszabályozása.

Kitartók, igénytelenek és szívósak. Idejük java részét a természetben töltik, áldozataikat is a szabad ég alatt mutatják be. Fanatikus hívők, s ha nem is tekintik feladatuknak a hittérítést, ha csak tehetik, ellenfeleiket igyekeznek rádöbbenteni a Tűzkobra hatalmára.

Ha életfelfogásukban, tetteikben különböznek is az Őstüzek Uraitól, nincs valódi hitbéli ellentét a két irányzat között. Sőt, gyakorta kérik fel őket a birodalomban utazgató

Sogron-papok védelmére. Ők azok, akik feladatuknak tekintik a Lángok Urának kedves tárgyáldozatok felkutatását. Ezeknek csupán egy részét használják fel saját sorsuk jobbra fordítására, istenük kiengesztelése céljából. Jelentős hányadukat beszolgáltatják a különböző rendházakba, s az ott lakókra bízzák annak eldöntését, hogy a felkutatott tárgyak mennyire kedvesek Sogronnak.

Legszívesebben hatalmas tüzekkel próbálnak a Tűzkobra kedvében járni. Ezek célpontja lehet minden istenükkel szembenálló hely, személy, tárgy stb. Úgy vélik, ezek felperzselésénél többet aligha adhatnak uruknak. A legmerészebbek gyakorta az ország határain kívül próbálnak szerencsét, hogy ott adják bizonyságát rátermettségüknek, bátorságuknak. Kiváló célpontokat találhatnak maguknak az Északi Szövetség országaiban, de nem ritka, hogy messzebre is hajlandók elvándorolni, ha úgy vélik, hogy fáradozásaiknak meglesz a méltó jutalma.

Agresszívek és vadak, gyakorta a legelemibb biztonsági megfontolásokat is sutba vágják, ha ezzel valami igazán látványos áldozatot mutathatnak be a Tűzkobrának. Ugyanakkor nem vallana ép észre, ha emellett nem fordítanának megfelelő figyelmet az álcázásra. Külhonban igyekeznek megfelelő módon rejtőzni, és csupán tetteikkel felhívni magukra ellenfeleik és uruk figyelmét. A passzivitás, a tétlenség a legnagyobb ellenségük, s ha mégis várakozásra kényszerülnek, azt igen nehezen tudják csak elviselni.

Szent jelképük megegyezik a másik irányzat híveinek szimbólumával, ám beavatási szertartásukat azzal egészítik ki, hogy a feltüzesített szimbólummal bélyeget süttetnek felsőtestükre. A billog helye egyben azt is megmutatja, hogy a birodalom mely részében avatták fel őket. Az északi tartományokban valamelyik vállra, a keleti részeken a hát közepére, nyugaton valamelyik alkarra, a középső vidékeken a szív fölé, míg délen a hasra kerül a bélyeg.

A Lángvihar irányzat hívei nem rézkígyóval vagy ridittel gyújtják áldozati tüzeiket, s nem is tartanak maguknál ezekből a tárgyakból. Mindannyiuk felszerelésében megtalálható az a kicsiny, nyakba vagy övre akasztható parázstartó, melyben soha nem aludhat ki a belézárt zsarátnok. Jobbára faszénnel táplálgatják, s ha mégis kihunyna - aminél nagyobb szégyen nem érheti őket -, kénytelenek valahonnan Sogronkövet vagy egy rézkígyót keríteni, hogy ismét életet (méghozzá szent életet) lehelhessenek bele. Ezeket az ökölnyi parázstartókat vándorszentélyeknek nevezik. Apró szellőzőnyílásokkal szabályozhatják a benne zajló égési folyamatok sebességét, s a kis fémgömb korlátozott mértékben még a víztől is óvja a belézárt parazsat. Ha vízbe zuhan, akkor persze nem tudja megvédeni a faszenet a kihunyástól, de egy kiadósabb zápornak még ellenáll. A vándorszentélyek mágikus tárgyaknak minősülnek, ám hatalmuk jobbára kimerül abban, hogy felületük mindig hűvös marad, s nem égeti meg a vele érintkező anyagokat.

A Lángvihar irányzat hívei szellős köpönyeget, esetleg fekete vagy vörös incognót viselnek. Ingeik és durva vászonnadrágjaik is meglehetősen bővek, mindezt vastag övvel fogják össze.

Képességek

A Lángviharhoz tartozó Sogron-papok heves vérmérsékeltük miatt a kidobott Asztrál értékükből kötelesek egyet levonni. Az így kapott értékük azonban soha nem csökkenhet 12 alá.

Életerő és fájdalomtűrés

Mivel gyakorta vannak kitéve a természet viszontagságainak, ezért Fp-ikhez minden szintlépéskor a főkasztnál leírtakon kívül +1-et adhatnak.

Képzettségek

A tudományos ismeretekhez sokkal kevésbé fűlik a foguk, mint harci képességeik fejlesztéséhez. Ezért az Őstűz Uraival ellentétben Kp-ik jelentős hányadát (szintenként min. 5-öt) harci képzettségekre kell fordítaniuk.

A Lángvihar irányzat tagjai a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkeznek 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
1 fegyver használata	*Af*
Ökölharc	*Af*
Álcázás/álruha	*Af*
Építészet	*Af*
Rejtőzködés	15%
2 Helyismeret	30%

További szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Etikett	*Af*
3.	1 Nyelv	*Af 3*
3.	1 Fegyverdobás	*Af*
4.	Lopózás	15%
5.	Álcázás/álruha	*Mf*
6.	Lélektan	*Mf*
7.	Ökölharc	*Mf*

Különleges képességek

Mindaz, amit az Őstüzek Urainál már leírtunk, rájuk is érvényesek.

A Lángvihar irányzat tagjainak fegyvertára

Lévén sokkalta agresszívebbek és harciasabbak más Sogron-papoknál, számukra jóval fontosabb a különböző fegyverek ismerete. Már a legfiatalabbakat is megtanítják a rövid kard forgatására, tehát hagyományosan ez lesz az a fegyver, amellyel elsőként megtanulnak bánni. A későbbiekben már nem kötik őket szigorú regulák, vagyis gyakorlatilag bármely harci eszköz használatát elsajátíthatják. (Az 1. szinten ismert másik fegyvert ők maguk választják ki.) Ugyanakkor szem előtt kell tartaniuk, hogy ez a fegyver gyors, kevéssé feltűnő, könnyen kezelhető és elrejthető legyen. Éppen ezért a kétkezes harci eszközök és a szálfegyverek nem szerepelnek harci arzenáljukban.

Ugyanígy nem szívelhetik a különféle pajzsokat sem - Sogronhoz nem lenne méltó, ha gyáván valamely tárgy mögé bújna. A vértezetek tekintetében már sokkal kevesebb fenntartásuk van. A nehézvértek és sisakok kivételével bármit hajlandók magukra ölteni, feltéve, ha az nem akadályozza őket különösebben a mozgásban (max. 1 MGT).

EGYEDI VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

SZIKLABŐR

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 9
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1kör/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Sogron papjai a tűz különféle megnyilvánulásaival szemben védhetik magukat ezzel a varázslattal. Kizárólag magukra szokták alkalmazni, bár akadt már rá példa, hogy másokra is rábocsátották, ha az illető fegyvertársuk volt, vagy Sogronnak szüksége volt a szolgálataira. A varázslat minden E-je eggyel csökkenti a sogronitára támadó tűz erősségét. Minden egyes E 9 újabb Mp-ba kerül. A hatóidő egy körrel való meghosszabbítása 5 Mp-ot igényel.

A KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI

FOJTOGATÓ FÜST

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 4
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 15 köbláb/szint
Mágiaellenállás: -

Sogron papja ezzel a varázslatával zárt helységeket képes maró, keserű füsttel megtölteni pillanatok alatt. A fekete gomoly szélesre tátott szájából zúdul a környezetére. Szintenként 15 ynevi köblábnyi légteret mérgezhet meg ily módon. A mágikus füst csupán az azt létrehozó papot nem zavarja - más sogroniták hasonló varázslatával azonban neki is meggyűlik a baja. A *Fojtogató füst*ben csakis a *Harc vakon* szabályai szerint lehetséges küzdeni (a pap kivételével természetesen). Maga a füst enyhén mérgező is: gyorsan ható, 4. szintű, rövid ideig ható légiméreg. Sikeres Egészségpróba esetén nincs hatással, ellenkező esetben rosszullétet okoz. Ha a füst nagy töménységű (legalább 5 köblábbal több, mint a kitöltendő légtér), 6. szintűnek számít, míg ha ritka (még legalább 5 köblábnyi lenne szükséges a légtér megtöltéséhez), csupán 2. szintűnek. Jól szellőző, huzatos helyeken a varázslat hatástalan. A varázslat nem erősíthető.

KOROMŐR

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 6
Erősség: 4
Varázslás ideje: 2 perc
Időtartam: 20 perc/szint
Hatótáv: 25 lépés átmérőjű kör
Mágiaellenállás: -

A legegyszerűbb koromrajzok egyike. Természetesen korommal kell felrajzolni, bármilyen sík felületre. Általában egy könyöknyi emberkét ábrázol. Ha a varázslat létrejön, a hatótávolságon és hatóidőn belül a sogronita használhatja a rajzolat érzékszerveit - egyszerre csak egyet a látás, hallás és a szaglás közül. A kis figura arra is képes, hogy az őt felrajzolót (a Pszi *Ébresztés* nevű diszciplínájához hasonlatosan) figyelmeztesse, ha valaki a hatótávolságon belülre kerül. Kizárólag az emberi szemmel látható látogatókat lépes észrevenni, egy egyszerű láthatatlansággal vagy egy legalább 60 %-os *Lopózás* és *Rejtőzködés* képzettség sikeres együttes alkalmazásával kijátszható. A varázslat nem erősíthető.

A NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI

KÉMZSARÁTNOK

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 21
Erősség: 15
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 50 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Sogron papjának egy szent tűzben megperzselt fadarabot kell a kikémlelni kívánt helyre csempésznie. Ha nem veti tűzbe, vagy nem intézi úgy, hogy később tüzet fogjon, akkor csupán hallgatózni tud rajta keresztül, a hatóidő végéig, illetőleg amíg a hatótávon belül tartózkodik. Ha sikerül meggyújtania, akkor mindent láthat, amit a tűz fénye megvilágít. Minden újabb kémlelődéssel töltött perc 10 Mp-ba kerül. A varázslat akkor veszi kezdetét, amikor az előkészített zsarátnok hatótávolságán belül a pap elkántálja a litániát.

A NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI

LÁNGKAPU

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 53
Erősség: 35
Varázslás ideje: 2 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 1 mérföld
Mágiaellenállás: -

Két, szent lánggal égő tűz között nyithat magának - és csak magának - kaput Sogron papja. Ennek csupán annyi az előfeltétele, hogy a két tűz ne legyen egymástól 1 mérföldnél távolabb, és mindkettő lánggal égjen.

A pap ilyenkor a rituálé végeztével beléphet az egyik tűzbe, s ugyanabban a pillanatban megjelenik a másikban. A papnak mindenképpen tudnia kell, hol akar kilépni a lángok közül, arra nincs lehetősége, hogy „találomra" próbáljon meg utazni. Ha időközben a másik tűz kialszik vagy eloltják, akkor a felhasznált Manapontok kárba vesznek, a pap nem jut sehova, s még a lángok is megperzselhetik, ami egyébként nem történhetne meg. A kaput az időtartamon belül egy visszaútra is használhatja - persze csak akkor, ha az elindulás helyén változatlanul ég a tűz.

A varázslat nem erősíthető.



EGYEDI VARÁZSTÁRGYAK

RÉZKÍGYÓ

Készítheti: Sogron-pap
Mp: 25
Időtartam: 1k10 óra

A sogronita rendházakban készítik ezeket az apró szobrocskákat. Kizárólag papjaik használhatják őket, kereskedelmi forgalomba csak orgazdákon keresztül kerülhetnek. Bármiféle - egyébként meggyújtható - anyagot képesek lángra lobbantani, legyen az bármennyire elázva, átnedvesedve. Minden ily módon gyújtott tűz tisztának és szentnek számít, tehát a Sogronnak szánt áldozatok fogadására is alkalmas.

Morgena

Árnyszárny álom
Hűsét várom,
Hogy homályba zárja
Mirtuszkoronája...

Hirn-On Hessar:
Az Úrasszony imádatáról



Az Árnyékúrnő, Quassana, a Árnyékból Visszatérő, Hollók Asszonya. Sok néven ismerik Morgenát Toron-szerte. S máshol is emlegetik, más neveken, s nem is tudják, hogy valójában őróla van szó. Talányos? Igazi intrikus? Számító istennő? Erejének végső megfeszítésével feltámadó? Észak tudósai, ideértve természetesen a toroniakat is, vallják és tagadják is mindegyiket érzületeik szerint. Ez is kiválóan mutatja, mennyire megosztja az embereket Morgena újbóli megjelenése az ynevi színpadon.

Mert ezt az egyet nehéz lenne figyelmen kívül hagyni. Az Árnyékúrnő ismét bontogatja homályszárnyait Toron felett.

Híveitől nem követel magamutogató pökhendiséget - úgy véli, a csend, a homály, a nyugalom épp annyira alkalmas, ha nem alkalmasabb a komoly problémák megoldására. Mint a többi kyr isten, ő is a folytonos változásban, a régi szabályok felrúgásában és újrateremtésében látja a lelki fejlődés alapját. Ám míg Tharr vagy Sogron a látványos, gyakorta véres és mindenképpen színpadias események híve, addig Morgena inkább a visszahúzódást, a háttérből való manipulálást, a talányos intrikákat helyezi előtérbe. Lényegéből fakadóan nem törekszik totális hatalomra, erőszakra, ám azt elvárja, hogy elismerjék és megbecsüljék. Híveitől is elvárja, hogy így cselekedjenek.

Annak idején ő testesítette meg a kyrek számára a női őslényeg sötétebbik oldalát. Igerével szemben inkább a talányok, az álmok, az intrikák istennője volt, s a mai napig megőrizte a hatalmát ezen dolgok felett. A jövő eseményeit ha nem is nyitott könyvként olvassa, de többkevesebb sikerrel kibogozza kusza szálaikat. Pártfogolja, segíti a csillagfejtőket, jövendőmondókat és jósokat. Befolyással van az álmok világára is. Az Antissen megmutatkozó hatalmát és befolyását talán csak a pyarronita Noiréhoz lehet hasonlítani. Híveit álmokkal segíti, s szörnyű lidércnyomásokat, nyomasztó sugallatokat küld ellenfeleire.

Nem véletlenül hívják Árnyékúrnőnek. Hatalmát bármikor kiterjesztheti a homályos, árnyas zugokra, ott van minden pincegádorban, a napfényes nyár fái alatt, a komor gondolatok mögött.

Pártfogolja a művészeket. Énekmondók, versfaragók, építészek védelmezője, ám mind közül az árnyjátékosok állnak legközelebb a szívéhez. Hatalommal bír a lélek nyavalyái felett, gyógyít és rontást hoz, kinek-kinek érdemei szerint.

Az ezredévekig tartó bujkálás és erőgyűjtés (elsősorban a különböző boszorkányszektáknak köszönhetően) hozzájárult ahhoz, hogy manapság már pártfogolhassa a méregkeverőket, az intrikusokat és a sötétben settenkedőket is. Úgy tartják, homályt bocsát az őt imádó tolvajokra és gyilkosokra, hogy észre ne vegyék őket, vagy felhőket küld a holdak elé, ha azok túlontúl fényesek, s ő festi meg vérrel a kelő és nyugvó napot. Ezért kell annak pihennie éjszaka, s lábadoznia, míg ismét erőre kap.

A kyrek mitológiája szerint isteni síkján, a Soldunnon, mit Árnytengernek is neveznek, épített magának egy roppant palotát a homályvizek felett kerengő sötétségből. Ott várakozik, onnan figyeli alattvalói lépéseit. Az ősi regék szerint egyszer eljön majd az idő, amikor menekülnie kell saját síkjáról, s egyedül az Álmok Síkján talál majd nyugodalmat, ott húzhatja meg magát a veszedelem elől. Mert az Árnytenger felett folyamatos villámok cikáznak majd, nappali fénybe vonva a végtelen tereket, a démonok akarata szerint.

Úgy tűnik, sikerült elüldöznie birodalmából a démonokat, s lassan ismét akkora hatalomra tesz szert, mint amikor Igere napját tréfából kioltotta az egyik holddal.

A kyr hagyomány szerint Morgena lehel mindazokra, akiknek elkomorul az arcuk, az ő farkasainak vonítását hallja az eltévedt vándor a szelekben, ő teremti a legsötétebb éjszakát, hogy a legkisebb fényt is megláthassák az arra rászorultak.

Ha voltak is egykoron isteni küldöttei, azok régen elenyésztek. Papjai úgy tudják, most alkotja újra azokat a nagy hatalmú homálylényeket, akik akaratát az Anyagi Síkon újra képviselni fogják. Egykor három ilyen küldötte létezett. Az első egy holló, a második egy farkas, a harmadik egy gyönyörű nő arcát viselte. A nevük Harrian, Melchyss és Moramie volt. Hogy őket áll-e szándékában újjáteremteni, nem tudhatja senki.

Még az Ötödkorban teremtette az istennő azokat a Hírnököket, akik különböző síkokon járva hirdetik az ő akaratát. Igazából nagy hasznukat abban az időben látta, amikor kényte-

len-kelletlen háttérbe szorult. Nagy részükkel teljesen megszakadt a kapcsolata, s előfordulhat, hogy ezek a lények már régen nem azt csinálják, amiért annak idején megteremtette őket. Általában komor, csuklyás alakban bukkannak fel az Asztrál-, a Mentál- vagy az Álomsíkon. A legtöbbjük férfi, ám akadnak közöttük nők is. Szinte minden esetben fegyveresek. A férfiak hosszú vagy másfélkezes kardot és tőrt, a nők inkább vékony áldozótőrt tartanak maguknál.

Morgenának alkonyatkor vagy hajnalban kell áldozatot bemutatni. Elsősorban italáldozatot követel híveitől. Vérrel kevert forrásvizet vagy bort kell egy általa megszentelt kőre loccsintani. Ezek a kövek egykor a birodalom minden részén megtalálhatók voltak, s ma ismét egyre többet lehet látni közülük. Faragott felszínükön általában a nyugvó napot szimbolizáló félkör, nem ritkán farkas vagy holló látható.

Az istennő különféle tárgyáldozatokat is elfogad híveitől. Ehhez az áldozati formához általában akkor folyamodnak, ha valamilyen rendkívüli ügyben szeretnék Morgena segítségét kérni. Tulajdonképpen bármilyen tárgy megfelel a célra, az egyetlen követelmény csupán az, hogy különleges fontossággal bírjon annak a számára, aki felajánlja azt: hogy valódi áldozat legyen a felajánlása.

Bárhogy vélekedjenek is az Északi Szövetség inkvizítorai, Morgena nem fogad el emberáldozatot, bár az igaz, hogy nincs különösebb ellenvetése, ha ellenfelei elpusztulnak. Vallásának területi korlátozottsága miatt egyelőre amúgy sem fenyeget az a veszély, hogy az Árnyékúrnő Toronon kívül is felbukkanna.

Ez a közeljövőben még akkor sem valószínű, ha a hívei tudják, hogy jónéhány, az istennőnek kedves, szent hely a birodalom határain kívül található. Mindez természetesen azzal magyarázható, hogy a kyr birodalom hatalmának csúcsán Morgena minden tartományban fenntartott kolostorokat, különféle ünnepek kötődtek a nevéhez, s számtalan olyan hely szerepelt a kiemelt fontosságúak között, amelyek ma igen távol találhatók Torontól.

A Pidera völgyei között bukkanhat a vándor arra a tengerszemre, amelyet Morgena hívei Alkonytó néven ismernek. A napéjegyenlőségek idején, illetve a napfordulók alkalmával ehelyt rendeztek fáklyafényes lakomákat az itt épült kolostor papnői. A legendák szerint itt ért földet egykor Morgena küldötte, a hollóarcú Harrian, amikor asszonya a kolostor főpapnőjét a birodalom első *anyr*jává választotta.

Shulurtól nem messze, a tengerparton található az az egykori amfiteátrum, ahol valamikor a Vízbe Vesző Nap ünnepségsorozatát rendezték a kyrek. Ma már a tenger javarészt magának követelte az épületet, ám Morgena hívei szívesen keresik fel, mert úgy tartják, az istennő lehelete változtatta szentté a földet, ahol épült, s enyhe álmokat, tartóst pihenést hoz egy évig annak, aki itt tölt egy éjszakát.

Valahol a mai Abaszisz területén fekszik az a zegzugos völgy, ami szintén kiemelt helyet foglalt el a birodalom idején Morgena szent helyei között. Még a déli verőfény sem világíthatja be tökéletesen szurdokait, s talán éppen ezért választotta egykoron az istennő. Ide temették a vallás legnagyobb hatalmú papjait és papnőit. Éppen ezért ez az egyik legfontosabb hely a hívők számára. Pontos fekvését még a birodalom idején sem ismerték, manapság pedig egyelőre gondolni sem mernek a felkutatására. Ha akarja, az istennő úgyis megmutatja majd.

Morgena egyháza

Bármennyire is látványos az Árnyékúrnő újbóli felbukkanása, egyelőre még korai lenne az egyházáról beszélni. Ennek több oka is van. Egyrészt rendkívül kevés papja tevékenykedik Toronban, s ezidáig nem is merészkedtek az ország határain kívülre. Másrészt számos olyan ellenféllel kell megküzdeniük, akik egyelőre túlságosan is erősek. Maga az istennő is azt sugallja követőinek, hogy várjanak, amíg sikerül minél több hívet maguk köré gyűjteniük, s csak akkor lépjenek színre, ha ő maga is úgy érzi, hogy sikerrel szállhatnak szembe az ellenük áskálódókkal.

Komoly szakrális hatalommal csak rendkívül kevés papja bír, s ők egyelőre a Várakozás idejéről beszélnek növekvő számú híveiknek. Maga az istennő kérte ezt tőlük. Úgy mondják, ezután a Próféta ideje fog elkövetkezni, az az időszak, amikor Morgena kegyeltje megérkezik a földre, s megszervezi az egyházat. Neki kell majd valójában felvenni a harcot az Árnyékúrnő ellenfeleivel. Hogy kik ezek? Nos, szinte mindenki.

Elsősorban Sogron egyháza nézi ferde szemmel Morgena ismételt felbukkanását. A Godorai Függőkertben történtek óta a Tűzkobra egyértelműen őt hibáztatja azért, mert Tharr ellenében nem ő lett a panteon főistene. Akkor állítólag esküvéssel fogadta, hogy elégeti őt is, híveit is.

Másodsorban Tharr az, aki aggodalommal figyeli a fejleményeket. Nem ellenzi különösebben újbóli megjelenését, ám ismerve a Háromfejű egyházának kaotikus voltát, nem lehet megjósolni előre, hogy melyik szekta miként fog vélekedni az új hitbéli ellenfélről. A többség véleménye az, hogy amíg nem veti alá magát - Sogronhoz hasonlatosan - a Háromfejűnek, potenciális ellenfelet kell benne látni, s minden eszközzel engedelmességre kell szorítani.

Észak más egyházai - s itt elsősorban a pyarronitákra kell gondolnunk -, egy kalap alá veszik Morgenát a többi kyr istenséggel. A gondolatát is elvetik annak, hogy kapcsolatba lépjenek vele, s tanításaival sem szándékoznak különösebben megismerkedni. Hogy előítéletük helyénvaló-e, azzal az Árnyékúrnő keveset foglalkozik. Egyelőre ugyanis kevés konfliktusba keveredett az északiakkal. Mindezek ellenére nem valószínű, hogy szimpatizálna bármelyikükkel is, míg az erő pozíciójából nem tárgyalhat. A napisten, Ranil híveit pedig egyenesen gyűlölködve figyeli.

Kikre számíthat akkor az Árnyékúrnő? Elsősorban saját magára. Épen ezokból okítja papjait, ezért ad nekik hatalmat oly területeken, melyeket sem Tharr, sem Sogron nem uralt soha. Mindezen túl rendkívül szoros a kapcsolat a hívei között, s ez az, ami végül is egyfajta hálózattá szervezte őket.

Ez még messze nem nevezhető egyházi szervezetnek, ám a legjobb úton halad abba az irányba.

Morgena első papjait más istenek követőitől csábította el. Kedvelt módszere oly bélyeg elhelyezése valahol az illető lelkén, amely fokozatosan feléje fordítja akár Tharr, akár

Sogron papjait. Talán nem kell részletezni, ez milyen komoly ellenérzést váltott ki az említett egyházak részéről.

Ma már (éppen ezért) csak ritkán folyamodik ehhez a módszerhez. Papjait és papnőit arra biztatja, hogy keressenek tiszta lelkeket, akik megfelelően képviselhetik őt a világban, hogy a későbbiekben, a Próféta megjelenése után segítsenek neki megvetni az új egyház alapjait, s felvegyék a küzdelmet az esetleges ellenfelekkel is. Ugyanakkor társakat, híveket kell keresniük, akik megvédelmezik majd őket. Nem feltétlenül új papok felkutatása a cél. Olyan hithű társak, fegyveresek kellenek, akik az Árnyúrnő új hadseregét alkothatják majd. Mert azt ő is tudja jól, hogy komoly harcokra lesz ahhoz szükség, hogy a Háromfejű és a Tűzkobra elismerje az ő létjogosultságát.

Ez hát a helyzet manapság. Ám a régi birodalom korában komoly kultusza volt Morgenának, s ebből az időből számos olyan emlék, hagyomány maradt ránk, amit a jelenkor hívei is tiszteletben tartanak. Rituálék, ünnepek, történetek, amelyek nemzedékről nemzedékre hagyományozódtak, vagy írott formában maradtak az utókorra. Ezek nagy része már a feledés homályába merült, ám az istennő arra törekszik, hogy ismét életre keljenek, hogy megint mindenki emlékezhessen rájuk.

A legszembetűnőbbek mind közül a Morgenának szentelt épületek. Legnagyobb templomai, városai már mind megsemmisültek. Csak az igazán kiművelt fők emlékeznek az enrawelli Árnykatedrálisra, az istennő legnagyobb ynevi templomára. Ugyanígy feledésbe merült Morgena városa, az egykori Freiglund tartomány székhelye, Umrann is. Itt tartotta udvarát az istennő mindenkori főpapja, innen irányította az egész birodalomra kiterjedő egyházat.

Ma már csak kisebb szentélyek emlékeztetnek a néhai hatalomra. Ezek jó része romos, használhatatlan állapotban van, ám az idők folyamán mindig újra és újra felbukkantak olyan szekták, társaságok, akik Morgenát imádták. Ők hoztak helyre néhányat közülük, míg másokat teljesen újjáépítettek. Ezen építmények jelentős része Shulurban található, de Toron-szerte rájuk bukkanhat a figyelmes utazó. Az utóbbi időkben sorra veszik ismét birtokukba őket a hívők. A birodalom azon részein, ahol kíméletlen üldözésre számíthatnak, inkább titkos szentélyeket építenek. Egyes polgári házak vaskos falai rejtenek ilyen kegyhelyeket, másokat a városoktól távol, föld alá, hegyek mélyére vájnak. Jelenleg a legfontosabb ilyen szentély a Lakhassyn tartománybéli Rejtverem, ahol a legnagyobb hatalmú papok és papnők gyülekeznek. Pontos helyét rajtuk és híveiken kívül senki nem ismeri, és Sogron vadászai sem bukkantak ezidáig a nyomára, jóllehet híreket majd mindenki hallott már róla. Ennek okát sokan abban látják, hogy maga az Árnyékúrnő ügyel a föld alatti szentély álcázására.

Ismét más épületek azok, melyeket Morgenának emeltek ugyan, ám akik építtették, más néven tisztelték őt. A különféle boszorkányszekták, árnytestvériségek titkos szentélyei ezek. Annak idején senki nem fordított különösebb figyelmet rájuk, az itt tisztelt túlvilági erőket egyszerű hekkáknak tartották. Mióta egyremásra füstölik ki az ilyen szakrális helyeket Tharr vagy Sogron hívei, a szekták részéről megnőtt az érdeklődés Morgena iránt.

Toron minden régiójában egyre több figyelmet szentelnek a kékplatánoknak is. Ez a fa köztudottan az Árnyak Asszonyának kedvelt növénye volt. Roppant koronája terebélyes árnyékot nyújt a tűző napsütésben, de kusza, szövevényes ágai még a téli hidegek idején, levelek nélkül is sűrű félhomályba vonják a



törzset. Ezen árnyakból a hozzáértők jövendőmondásra is vállalkozhatnak.

Morgena papjai és papnői különös figyelmet fordítanak arra, hogy az egykori követők, az istennő kegyeltjei újra ismertté váljanak a hívők körében. Mindük feladata, hogy elmondják csodás történeteiket a mai híveknek, hogy újra közszájon foroghassanak bátor tetteik, hogy megkeressék az egykori ereklyéket, hogy felkutassák a néhai egyház híres Árnykapuit.

A hősök sokaságából kiemelkedik Illyr-On Manare, a Kékcsuklyás Hölgy, aki Ryek idején szállt szembe Morgena kegyeltjeként a Démoncsászárság ártó praktikáival. A szerafisták végül szabályszerű vadászatot rendeztek az elfogására, ám Manare minden esetben kicsúszott a kezük közül. A nemes származású hölgyet maga az istennő segítette rosszakarói ellen, s végül, amikor már több síkról egyszerre törtek az életére, állítólag maga mellé szólította. A derreni Vaspalotában csupán legendás tőre maradt, melyet a démonok nem érinthettek. Beszélik, Ryek nagyjai végül megszerezték a tőrt, ám további sorsa ismeretlen. Sokan úgy vélik, Illyr-On Manare a közismert hekka, Ilhomantari alakjában segíti azóta is a rászorulókat. Bizonyos dél-toroni töredékek szerint Manare tőrét Morgena az új Prófétának szánta, s majd maga jelentkezik, ha eljő az ideje.

Morgena kultuszának másik, egykor híres alakja Penerrya, az Éjleány. Az Ötödkor végének legendás *anyr*ja kétszáz esztendőn keresztül volt az egyház első embere. Az ő nevéhez fűződik a legendás Álomtorony megalkotása, mely állítólag közvetlen átjárást biztosított az Antissre. Halálával ugyan az épület is megsemmisült, de a hívek azóta sem adták fel a reményt, hogy egyszer majd ismét felépíthetik.

Morgena ereklyéi jobbára elvesztek, s a hívek most komoly erőfeszítéseket tesznek felkutatásukra. Senki nem tudja, hol lehet az Álomkárpit, melynek két különböző oldala másmás sugallatokat hozott a közelében tartózkodóknak. Csak bíznak benne, hogy ismét rábukkannak majd a Hollótükörre, az Úrnő szent madarát mintázó ereklyére, mely lehetővé tette, hogy árnyakból újjászőjék mindazokat, akik egykor beletekintettek. Szakadatlanul keresik a Homályüstöt, mely kimeríthetetlen forrása volt a különféle mágikus italoknak és kenőcsöknek.

Bizonyos azonban, hogy két igen fontos ereklye ma is létezik.

Az egyik Morgena első *anyr*jának újbóli megjelenésével bukkant fel ismét Yneven. Valószínű, hogy nem valamelyik régi pap reinkarnációjáról van szó, ám kétségtelen, hogy az Árnyékúrnő őt ajándékozta meg elsőnek szent jelképével, amikor a hit újbóli elterjesztését rábízta. Ez a mirtuszkoszorú valóban rendkívüli hatalmú, nem is lehet másmilyen, ha ily fontos feladatra szánták.

A másik ilyen ereklye az Árnyékkard, amelyet a Kobrák őriznek Sinhin városában. Sötét, éjjeli füstökből, zavaros álmokból kovácsolták az Ötödkorban. Egykor egy Morgena pártfogolta tolvajcsalád első emberéé volt, de a Káoszkorban nyoma veszett. Senki, talán maguk a Kobrák sem tudják, mi módon került hozzájuk, ám tény, hogy többen is említették az utóbbi évszázadokban. Ha ez bizonyossá lesz, nagyon valószínű, hogy az Árnyékúrnő hívei előbb-utóbb megkísérlik visszaszerezni.

Hasonlóan fontos lenne a híveknek, ha sikerülne rábukkanniuk Morgena egykori Árnykapuira. Ezek a feljegyzések szerint egyfajta térkapuhálózatot alkottak, bár a működési elvük alapvetően különbözött a ma ismert kapukétól. Egyesek úgy vélik, a ma Északföldén található orákulumok némelyike hajdan közéjük tartozott. Ezt támasztaná alá az a vélemény is, miszerint a ma is működő, titokzatos szentélyekben valamiféle árnypapok tevékenykednének.

Több olyan ünnep is Morgenához köthető, amiről ma már kevesen tudják, hogy egykor az istennőnek szóló áldozatok bemutatása, az ő kiengesztelése vagy a hozzá szóló könyörgések álltak a középpontjában.

A Hűs évszak alkonyünnepei valamikor a Morgenának bemutatott nagyobb áldozatok köré csoportosultak; ma már csak a fáklyás táncok maradtak meg belőlük, a hegyoldalon legördített lángoló szekerek, melyek egykor mind a különféle árnyékhívó rítusok részei voltak.

Ugyanígy a nap- és holdfogyatkozások idején felcsendülő kórusok is Morgenához szóltak valaha, míg manapság csak a rontás idejének elmúltát várják tőle a babonás lelkek. Szintúgy kevesen tudják, mi az eredete annak a szokásnak, hogy a rémálomból ébredők nyálas ujjal megérintik előbb a jobb, majd a bal szemüket. Annak idején ez jelképes engesztelés volt Morgena hollójának, aki cserébe nem hozott több lidércnyomást.

Manapság Morgenának a birodalomban betöltött szerepe senki előtt nem egyértelmű. Tharr számára fontos lenne egy új szolgáló; saját hatalmát erősítené, ha az Árnyékúrnő pártfogoltjai is elismernék az ő főségét. Még keresi a kiegyezés lehetőségét, ám valószínű, hogy ha az istennő és hívei megmakacsolják magukat, pusztító erővel fog fellépni ellenük.

Morgena-pap

Az Árnyékúrnőt férfiak és nők is szolgálhatják. Bár egyre több papot avatnak be Morgena misztériumaiba, kijelenthetjük, hogy követőinek jelentős hányada nő. Segítőik ugyan akadnak, ám sem szerzeteseik, sem paplovagjaik nincsenek.

Követői, akárcsak az istennő maga, szerény küllemű, visszahúzódó teremtmények. Nem kedvelik a látványos villongásokat, a heves kirohanásokat. Megfontolt, higgadt személyek, akik minden cselekedetüket többször is átgondolják, míg a lehetőségek közül a legjobbat nem sikerül választaniuk. Nem pártolják a harcot, az agresszivitást, s ha csak tehetik, úgy bástyázzák körül magukat, hogy nemhogy sérülést nem szenvednek a különböző konfliktusokban, de legtöbbször ki sem derül, hogy ők álltak a háttérben.

Lételemük a sötétség, a kétértelműség. Előszeretettel tévesztenek meg, csapnak be másokat, ha az ellenükre van vagy az istennőt fenyegeti. Legszívesebben a bábjátékos szerepében tetszelegnek, aki szerényen meghúzódik, láthatatlanná válik a paraván mögött, s elégedetten figyeli, ha szeszélyei szerint alakulnak a dolgok.

Szent jelképük a mirtuszkoszorú, amit általában valamely nemesfémből készítenek. Fejükön, nyakukban és csuklójukon is viselhetik, a méretétől függően. Előfordulhat, hogy egy körkörös obszidiánkőbe vésik, s ezt akasztják a nyakukba.

A papok és papnők viselete nem sokban különbözik egymástól. Általában porszürke, ritkábban halvány- vagy sötétkék köpönyeget viselnek. Hogy árnyékba vonják tekintetüket, gyakran csuklyával egészítik ki ruhatárukat. Kedvelt kövük az obszidián, éppen ezért előszeretettel ékítik magukat olyan karperecekkel, gyűrűkkel, fejpántokkal, amelyekbe ezt a fekete követ foglalták.

A ma is divatos toroni szokások szerint szívesen alkalmaznak különböző arcfestéseket, tetoválásokat. Mindezek lassan bizonyos rangjelzésekké változnak. A kisebb hatalmú papok (1-5. TSZ) csupán a szemük környékét festetik vagy tetováltatják valamilyen sötét árnyalattal. A nagyobb befolyással bírók (5-9. TSZ) már a szájukat, arcukat is díszítik, míg a mindenki által tisztelt vezetők gyakorta az egész testüket - ám a kezüket mindenképp - kifestik vagy tetováltatják. Kedvelt mintáik az Úrnő szent állatainak, a hollónak és a farkasnak stilizált másai, de örömüket lelik a változó szélességű és hosszúságú csíkokban is.

Mivel Morgena jelenlegi státusa inkább megtűrt, mint elfogadott, papjainak sincs egyértelmű szerepe a mai Toronban. Vannak ugyan tartományok, ahol jobban elfogadják őket (Lakhassyn, Shulur, Pidera-shín), másutt viszont kifejezetten ellenségesen kezelik híveit. Ugyan egyelőre maguk is inkább egyházuk megszervezésével foglalkoznak, igyekeznek a toroniak kedvében járni, magukatminél jobb színben feltüntetni.

Szívesen keresnek meg lelki nyavalyákkal kínlódókat, hogy - ha méltónak találják rá őket - Morgena nevében eltávoztassák a betegségüket. Ugyanígy orvosságot kínálnak a rémálmok, lidércnyomások ellen, s a gyógyultnak természetesen ezúttal is Morgenának kell hálásnak lennie.

A különféle főzetek keverésének mindannyian mesterei. Csakis az erre szakosodott boszorkány- és boszorkánymester-szekták értenek különbül a mérgek, bódító- és ajzószerek, szerelmi serkentők elkészítéséhez. Mivel azonban ezek legtöbbjének előállítása komoly, jól felszerelt boszorkánykonyhát igényel, általában csak azok a papok tudnak rendszeresen foglalkozni vele, akik jól álcázott pinceszentélyekben élnek, ahol adottak a szükséges munkakörülmények.

Ezzel el is érkeztünk az életmódbeli különbségekhez, amelyek alapján két fontos csoportra oszthatjuk a Morgena-papokat. Az elsőbe azok tartoznak, akik helyhez kötött életmódot folytatnak; akik felújítják, rendbe hozzák a régi épületeket; akik új, esetleg álcázott szentélyeket építenek. Őket nevezik *Angyalok*nak.

Az ilyen közösségeknek minden esetben kolostor a nevük, függetlenül attól, hogy egy egyszerű világvégi szentélyről és az ott lakókról van-e szó, vagy az egyik legnagyobb, legerősebb templomról és szolgálóiról. Ezeken a helyeken lelki ispotályok, boszorkánykonyhák működnek; itt próbálják szervezni a minél hatékonyabb és gyorsabb terjeszkedést; itt kapják a megfelelő lelki felkészítést és beavatást a leendő papok; itt tanítják őket a legtapasztaltabb elöljárók.

Az esetek nagy többségében azonban nem jól védhető, erődszerű kolostorokról, kazamatarendszerekről van szó. Egy kezdetleges, sehol öszsze nem érő hálóra kell gondolni, ha a kolostorok "rendszere" szóba kerül. Ezek jobbára nem többek egyszerű, földbe vájt járatoknál: néhány elrejtett bejárat és egy központi szentély. A legtöbb kolostor csupán ennyiből áll. Az Angyalok viszont mindenre elszántak, bíznak magukban, mágiájukban s az istennő mérhetetlen hatalmában.



Azok a kolostorok, amelyek erősebbek, nagyobbak, jobban védhetők, gyakran egy-egy boszorkányszekta lakhelyének álcáját viselik. Vannak olyanok, amelyek valóban azok is voltak, s más néven bár, de Morgenát tisztelték már korábban is. Ezekben jónéhány boszorkány is tanyázik a papokkal és papnőkkel együtt, az egyik leghatékonyabb s legveszedelmesebb szimbiózisban, amelyet Toron valaha is látott. A boszorkányok tartják a kapcsolatot a külvilággal, ők ügyelnek arra, hogy a látszat fennmaradjon, cserébe pedig Morgena az Angyalokon keresztül szakrális mágiával támogatja őket. Bátran mondhatjuk, hogy ezek a legveszedelmesebb méregkeverőfészkek a birodalomban.

A másik csoportba azok a papok és papnők tartoznak, akik nem gyülekeznek kolostorokban, hanem folyamatosan a világot járják, s csak időnként pihennek meg a szentélyekben. Ők afféle futárok, az ő feladatuk hogy összekössék a szétszórt, egymástól távoli kolostorokat. A hívők őket *Farkasok*nak nevezik, az Úrnő fáradhatatlan, szent állata után.

A Farkasok szállítják birodalomszerte a híreket, ők isme-

rik a legtöbb kolostort egy-egy tartományban, s éppen ezért ők vannak kitéve a legtöbb veszélynek is. Ennek megfelelően valamelyest konyítaniuk kell a harchoz. Ha csak tehetik, mégsem bocsátkoznak küzdelembe. Hiszen ők azok, akik új és új híveket keresnek az Árnyak Asszonyának; feladatuk, hogy befolyásos pártfogókat nyerjenek meg az ügyüknek. Ezért általában fegyvereseket, kardforgatókat próbálnak meggyőzni, hogy legyenek a hit új védelmezői. Mind több vadásztestvériséget, orgyilkos klánt próbálnak maguk mellé állítani, hogy megszervezhessék a Homálysereget, amely a sötétből támogatja Morgena visszatértét. A Farkasok ilyen kísérőket igyekeznek toborozni, hogy azok harcoljanak helyettük, ha kell.

Ugyancsak nekik kell felkutatni azokat is, akik alkalmasak rá, hogy - elfogadva Morgena adományát - maguk is a papjává váljanak. A Farkasok álmukban kapják az üzeneteket, melyekből ki kell hüvelyezniük az istennő akaratát. E sugallatok segítik őket a keresésben, ezek alapján kell eljutniuk a kiválasztotthoz, s rávenni a megmérettetés fölvállalására, ahol a bátorság és a kitartás jutalma a hatalom.

Képzettségek

Morgena papjai általában a Pap főkasztnál leírtak szerint kapják a képzettségeiket. Ettől csak akkor lehet eltérni, ha (Yneven egyedülálló módon) egy másik isten papját fogadja hívei közé. Ez utóbbi módszert az istennő egyre ritkábban alkalmazza. Ekkor a pap megtarthatja régi képzettségeit, ám azokat, amelyeket a Morgena-papok kapnak, saját Kp-iből kell megtanulnia. A továbbiakban addig nem tanulhat más képzettséget, míg ezeket el nem sajátította. A későbbi szinteken megkapható Mf-ú képzettségek közül is csak azokat szerzi meg automatikusan, melyek Af-ával már rendelkezik.

Az Árnyékúrnő szolgái nem szívesen költenek harci képzettségekre. Hogy valaki mesterfokú fegyverforgató legyen közülük, az ritka, mint a fehér holló. A *Kétkezes harc*hoz vagy a *Vakharc*hoz hasonló ostobaságok, pedig meg sem fordulnak a fejükben.

A Morgena-pap a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	**fok/%**
1 Fegyverhasználat (tőr)*	*Af*
2 Helyismeret	
(2 újabb tartomány)*	30%
Szexuális kultúra	*Af*
Antissjárás	*Af*
Méregkeverés/semlegesítés**	*Af*
Ének/zene**	*Af*
Álcázás/álruha	*Af*
Etikett	*Af*

* Kizárólag a Farkasok
** Kizárólag az Angyalok

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	**Képzettség**	**fok/%**
3.	Fegyverdobás (tőr)	*Af*
3.	Időjóslás	*Af*
3.	Antissjárás	*Mf*
4.	Alkímia	*Af*
4.	Lélektan	*Mf*
5.	Álcázás/álruha	*Mf*
6.	Időjóslás	*Mf*
7.	Méregkeverés/ semlegesítés**	*Mf*

** Kizárólag az Angyalok

Különleges képességek

Morgena papjainak legfontosabb különleges képessége, hogy istennőjük egyedi mágiája mellett képesek a papi mágia Lélek és Halál szféráinak varázslatait használni.

Az Árnyékúrnő bármennyire is erősödik, egyelőre még nem számít igazán hatalmas istennek. Nincs komoly hatalma sem nappal, sem éjszaka. Ennek megfelelően csak hajnalban vagy alkonyatkor képes papjainak elméjét mana-ponttal feltölteni. Minden más időpontban elmondott ima eredménytelen marad, ezért ezen időszakokban hívei nem is próbálkoznak ilyesmivel.

Minél több időt tölt valaki Morgena szolgálatában, annál inkább szüksége van arra, hogy az árnyékban tartózkodjon, különben meggyengül mágikus hatalma.

1.-5. szintig naponta legalább 2 órát kell valami árnyékos, homályos helyen (ponyvák hűsében, nem túl világos épületekben, sűrű lombú fák alatt stb.) töltenie, méghozzá nem részletekben, hanem folyamatosan, különben következő imái nem járnak sikerrel, s nem kap addig Mp-t, míg a mulasztását nem pótolja. Fontos, hogy azon a helyen, ahol tartózkodik legyen egy kevés napfény (hogy természetes árnyékban tölthesse az időt). Ez jöhet egy benyílóból, ablakból stb., a lényeg csupán az, hogy a fény ne vetüljön közvetlenül a papra. Mágikus árnyék, gyertya vagy egyéb világítóeszköz vetette fény erre nem alkalmas.

Ha olyan az idő, hogy napközben nincs igazán fény (köd, borús ég, stb.), akkor természetesen a fenti feltételek teljesülnek, s nem áll fenn a Mp-vesztés lehetősége.

6.-9. szint között Morgena papjainak immár napi 3 órát kell a fent részletezett körülmények között tölteniük, különben a már említett következményekkel számolhatnak. A feltételek mindenben megegyeznek az előzőkkel. A 10. szint elérése után már ez az időtartam napi 4 órára nő.

Ha Morgena papjának tűző napon, mindenféle árnyék nélkül kell mágiájához fordulnia, előfordulhat, hogy ez károsan hat a varázslatára. Ha csak egy porcikáját is napfény éri va-



rázslás közben, esélye van arra, hogy a mágia nem sikerül, s ráadásul még a felhasznált Mp-i is eltűnnek.

1.-5. szint között erre 30%, 6.-9. szint között 10%, a 10. szint elérése után 0% esély van.

Ugyanakkor a fent már részletezett körülmények erősíthetik a pap hatalmát. Ha a szintenként meghatározott időtartamon *felül* napközben folyamatosan árnyékban tartózkodik, minden ott töltött újabb órával nőhet az Mp-i száma. Ez mindaddig tart, amíg a pap testét napfény nem éri. Az így összegyűjtött Mp-k nem tárolódnak a végtelenségig. Ha a plusz Mp-ket nem használja el, azok napkeltekor (akár éri fény a papot, akár nem) elenyésznek. *Fontos azonban, hogy az ily módon szerzett Mp-k akár a max. Mp mennyiségét is meghaladhatják!*

1.-5. szint között napközben 2 órányi árnyékban tartózkodás után minden ott töltött újabb óra (ha nem éri közben természetes napfény a testét) +1 Mp-t jelent a papnak.

6.-9. szint között napközben 3 órányi árnyékban tartózkodás után minden ott töltött újabb óra (ha nem éri közben természetes napfény a testét) +2 Mp-t jelent a papnak.

10. szint elérése után napközben 4 órányi árnyékban tartózkodás után minden ott töltött újabb óra (ha nem éri közben természetes napfény a testét) +3 Mp-t jelent a papnak.

Fontos tudni azonban, hogy Morgena papjai csak azért, hogy ezt a néhány Mp-t megszerezzék, sohasem eszkábálnak maguknak árnyékvetőket, napernyőket stb., s mágiához sem folyamodnak. Sőt. A napfényt egyfajta kihívásnak tekintik, s csak akkor gyűjtik ily módon az erejüket, ha valami különleges kihívásra kell válaszolniuk, vagy valamely embert próbáló feladatra készülnek.

FONTOS! Yneven a leghosszabb nappal is (pirkadat végétől alkonyat elejéig kell számolni) legfeljebb 12 óra hosszú lehet.

Ha a Morgena-pap előtte egy másik isten papja volt, akkor pálfordulása után nem alkalmazhatja előző istene egyedi varázslatait, s nem lesz hozzáférése a másik isten szféráihoz sem. (Hacsak azok valamelyike, esetleg mindkettő nem egyezik a Morgena által uraltakkal).

Ha az *Opcionális szabályok*at is figyelembe vesszük, akkor az így "átgyúrt" Morgena-pap Hiterő-pontjai 4-es értéket vesznek fel, függetlenül attól, hogy előzőleg mennyi volt neki.

A Morgena-pap fegyvertára

Az Árnyékúrnő szolgái nem harciasságukról híresek, ennek megfelelően nem sok gondot fordítanak fegyveres képzettségekre. Mindannyian elsajátítják ugyan egy fegyver forgatását (ez jobbára egykezes szúró- vagy vágófegyver), ám ha csak tehetik, nem használják. A Farkasok emellett még a tőr forgatását is megtanulják, de érzelmeik szerint a harcot inkább másra bízzák. Ugyanilyen a viszonyuk a különféle vértekhez is. Végszükség esetén talán magukra öltenek egy bőrvértet vagy egy sodronyinget, ám ha nem muszáj, nem foglalkoznak ilyen bárgyú dolgokkal.

Egyedi varázslatok

Morgena papjai Noir beavatottaihoz hasonlóan képesek alkalmazni az *Álomfejtés*, az *Álom*, és az *Álomkirurgus* nevű varázslatokat *(P&Pl. I. 108-109.o)*.

Kis Arkánum litániái

Lélek enyhe

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 5/10/15
Erősség: 12
Varázslás ideje: 1/3/5 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével az Árnyékúrnő beavatottja különböző lelki



nyavalyákat (mélakórt, beteges félénkséget, fóbiákat stb.) képes meggyógyítani. Mivel ezek a betegségek pontosan nem illeszthetők be a papok *Gyógyítás* varázslatánál felsorolt kórok közé, célszerű, ha a KM három súlyossági fokot - enyhe, közepes, súlyos - határoz meg, s ennek alapján állapítja meg a gyógyítás manaigényét. Ezzel a mágiaformával véglegesen megszüntethetők a lelki betegségek. Mivel Morgena papjai kizárólag azokat gyógyíthatják ily módon, akik maguk is vágynak rá, a varázslat ellen nincs mentődobás. Ha az adott betegséget mágikus úton idézték meg, a gyógyításra fordított Mp-knek meg kell haladniuk az azt okozó varázslat Mp-igényét. Ellenkező esetben a felhasznált Manapontok elvesznek.

Kis Arkánum rituáléi

Homályhívás

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 8/15
Erősség: 6
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 3 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Morgena papja árnyakat képes előhívni a semmiből akár a tűző napon, egyetlen árnyfolt nélkül is ezen varázslata segítségével. Hatására sötétség növekszik az általa meghatározott területen, melynek középpontja nem lehet tőle 10 lépésnél távolabb. Az adott területen megsűrűsödnek az - akár eddig nem is létező - árnyak, s az így kijelölt 3 lépésnyi körben a papon kívül mindenki számára a *Harc félhomályban* módosítói lesznek érvényben. Ha pap mozgatni akarja a foltot, megteheti, de a varázslat manaigényesebb lesz. A mágiaforma hátulütője, hogy bizonyos helyzetben - erős fény, tereptárgyak hiánya - rendkívül feltűnő lehet.

Árnyékrendezés

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 9
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 15 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslatával a pap már meglévő árnyakat rendezhet át. A hatótávon belül szabadon megváltoztathatja az árnyékok formáját. Miután új alakjukat meghatározta, csak az időtartam leteltével térnek vissza eredeti állapotukba. Bármilyen formát kialakíthat, csupán azt kell figyelembe vennie, hogy az árnyak nem szakadhatnak el az őket kirajzoló tárgyaktól - legalább akkora felületen kell érintkezniük velük, mint eredetileg, és területük sem lehet se nagyobb, se kisebb.

A varázslat időtartama 5 újabb Mp felhasználásával 1 perccel, hatótávolsága 3 újabb Mp-ért 1 lépéssel növelhető meg.

Nagy Arkánum litániái

Árnyékút

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 21
Erősség: 11
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat alkalmazásával a pap saját maga körül lesz képes megerősíteni az árnyakat. Az időtartam alatt, amíg árnyékban tartózkodik és nem vetődik rá fény, 30%-os *Rejtőzködés* képzettségnek megfelelő értéke lesz. Szabadon mozoghat, egyedül arra kell ügyelnie, hogy soha ne kerüljön az árnyékon kívülre. Az *Árnyékrendezés* varázslattal nagyon hatékonyan kombinálható.

Minden 2 újabb Mp-ért a százalékos érték 5%-kal növekszik. Az időtartam nem változtatható.

Nagy Arkánum rituáléi

Árnyékbéklyó

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 35
Erősség: 15
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 10 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: erőpróba

A varázslat egy rendkívül erős, sötétségből font pántot hoz létre, melynek két vége eltéphetetlenül rögzül a tér bármely két pontjára, ha azok nincsenek a paptól 10 lépésnél, egymástól pedig 1 lépésnél távolabb. Kizárólag élőlények szilárd felülethez való rögzítésére szolgál. Akkor célszerű alkalmazni, ha az illető közel (1 lépés) áll valamilyen nagyobb tárgyhoz, felülethez. Ha ennél távolabb húzódott, akkor a varázslat létrejön ugyan, ám egyhamar szertefoszlik, a Mp-k pedig elvesznek.

A varázslat az illető lény testét hurkolja az adott helyhez, amennyiben az elvéti az Erőpróbáját. A karjait csak abban az esetben tudja lebéklyózni, ha az áldozat a próbájára 0-t dob. Minden újabb 10 felhasznált Mp -1-et ad az illető próbadobásához. Az időtartam ily módon nem növelhető.

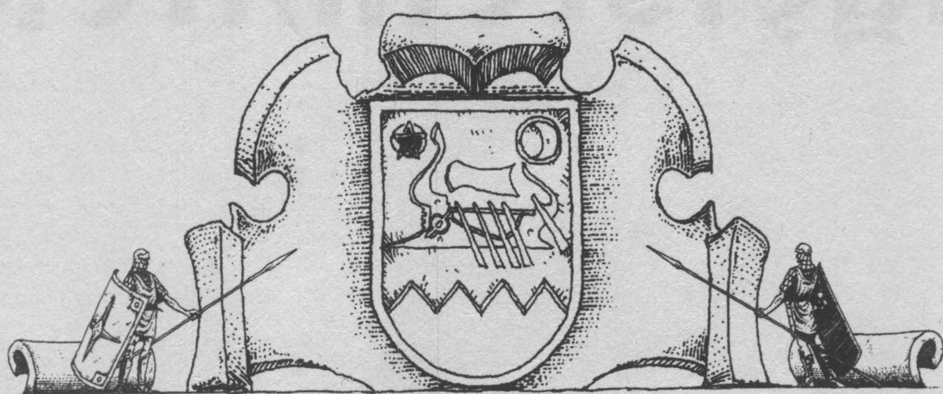
Egyedi varázstárgyak

Komorlég

Morgena méregkeverő konyháinak remeke ez a légiméreg. Elkészítéséhez Mf-ú *Alkímia* és *Herbalizmus* képzettség, valamint 25 Mp felhasználása szükséges. Nem más, mint egy porelegy, amelyet tűzbe vetve, vagy gyertyába öntve szokás felhasználni. Ha közvetlenül a lángokba szórják, akkor sziszegve azonnal légneművé válik, gyertyába öntve legalább 5 percnek el kell telnie, mire elkezdi kifejteni a hatását. Egyebekben gyors hatású, az idegrendszert stimuláló, 6. szintű, rövid ideig ható légiméreg. Sikeres Egészségpróba esetén émelygést okoz, ám a hatóidő lejártával nincs további hatása. Ha valaki elrontja a próbadobását, viharos rosszullét fogja el, majd a hatóidő elmúltával közepes erősségű (lásd a *Lélek enyhe* nevű varázslatnál) mélabú. Az áldozat megmagyarázhatatlan búskomorságba zuhan, kedvetlenné, könnyebben befolyásolhatóvá válik, Akaraterőpróbáit a betegség időtartama alatt -1-gyel dobja. A hatás a *Mágia szétoszlatása* nevű varázslattal is megszüntethető.

Por formában a *komorlég* ártalmatlan. Minden újabb k6, a légtérben töltött kör elteltével áldozatai Egészségpróbájához -1 levonás jár.

Egyistenhitek



Domvik

Láttam az Égi haragját, láttam a vér vörös árját,
Láttam a fényt, ragyogását, láttam a máglya sötétjét:
Sírom a hant röge, fája - sírom a dalt keseredten...



Agodoni birodalom bukásával tért hódító istenség. Pyarroni vallástörténészek szerint több archaikus istenalakból gyúrt hibrid - amit az is bizonyítana, hogy Hét Arcát a mai napig külön-külön tisztelik -, ám ezt az eretnek nézetet Domvik papjai az eltévelyedettség legmélyebb stációjának tartják. Kultusza a P. sz. I. évezred második felétől rohamosan erősödik és terjeszkedik, napjainkban a shadoni birodalom államvallása. Igen hatékony szervezetű egyháza az ország kétharmada fölött világi hatalmat is gyakorol. Szigorú monoteista hit, más istenek létezését még föltételesen sem engedi meg, a többi vallást babonaságnak vagy démonimádásnak tekinti, a fennhatósága alatt álló területeken puszta jelenlétüket sem tűri meg. Maga Domvik tekintélyközpontú istenalak, gondviselő-védelmező vonásokkal. Kevéssé intellektuális, egyáltalán nem érzelmi típusú, erkölcsiségének alapja a kötelességtudat. Befolyási övezetében állandó vallási tisztogatások folynak, kifelé agresszív erőszakpolitika jellemzi az idegen kultuszokkal szemben. Ennek dacára régi, tartós szövetség fűzi a pyarroni hitű Államszövetséghez, melynek éle a közös ellenségnek tekintett Ranagol-vallás ellen irányul.

Számos teológiai munka igyekezett már jó, illetve rossz színben feltüntetni, a szerző pártállásától függően. Ezzel csak azt bizonyították be, hogy - mint oly sok hasonló esetben -, az igazság ezúttal is valahol középtájt keresendő.

Domvik valóban gyámolítója az elesetteknek és az árváknak - ha az ő igazságát vallják. Gyógyít és épít - ha a sebesültek és a földönfutók hozzá fohászkodnak. Megsegíti a harcolókat - ha az ő ellenségeivel tusáznak.

Tud azonban kegyetlen is lenni - ha árulást és gyávaságot lát; bosszúálló - ha romlására törnek; és mohó - ha hívei számát gyarapíthatja.

Mi sem tanúsítja ezt jobban, mint Shadon példája. A vaskézzel irányított birodalomban hisztérikus tisztogatás folyik a hit vélt vagy valós ellenségeivel szemben. Domvikra a híveivel szemben tanúsított jóindulat és megértés mellett ugyanúgy jellemző a kíméletlen erőszak, a makacs ellenszegülés bármely hitvitában, valamint a konok terjeszkedés és hittérítés, melynek legjobb példái a birodalom nyugati határait kiterjesztő féldomíniumok.



Domvik, híveinek jóságos atyja, a pártatlan kívülálló szemében inkább hasonlít az erőskezű és megalkuvást nem tűrő családfőhöz, aki bármit megtesz gyermekei védelmében, bizony olykor az elvakultságig önző, s messzemenően csakis a saját érdekei mellett száll síkra.

Nem a jószívű és segítőkész istent kell tehát sejtenünk azon shadoni csapatok felbukkanása mögött, akik a Dúlás vagy a Manifesztáció idején az Államszövetség segítségére siettek, és az Új-Pyarronnal szimpatizáló politikusok és egyházi emberek sem csupán önzetlen diplomaták. Minden tettüket a birodalmát és híveit féltőn óvó, a saját érdekeit mindenkor szem előtt tartó hétarcú isten feltétel nélküli szolgálata követeli meg.

Domvik hitének elterjedési területe elsősorban Shadon, és a birodalom nyugati határán sorakozó féldomíniumok.

Szórványosan fellelhető a Felföld északi vidékein és a Gályák Tengerénél létesített shadoni kolóniákban. Ugyancsak nem számottevő a befolyása - noha jelen van - a Kereskedő Hercegségek és a déli Városállamok területén. Észak-Ynev egyes területein is akad néhány temploma, ám ezek mind befolyásukat, mind gyülekezetük lélekszámát tekintve elhanyagolhatóak.

Egyház és állam

Kevés hatalom mondhatja el magáról - vagy mondhatják róla mások -, hogy olyan egynemű lenne a vallási térképe, mint Shadoné. A godoni birodalom örökösének tekintik néhányan, ez azonban nem igaz: a P. sz. XI. században a haldokló mágusbirodalomnak csupán néhány menekültjét fogadta be az akkor még gyermekcipőben járó kultúra, mely a külhoniak szemében a lovagrendek, nemes hölgyek és sárkányok meseországa volt. Ők sem telepedtek le mind: a huszonhét godoni hercegcsaládból, melyek kíséretükkel és az életét mentő pórnéppel együtt érkeztek, csupán öt keresett itt menedéket. A többi továbbvándorolt, hogy állandóan fogyatkozva végül Pyarron megerősödő államát válassza új otthonául. Anyanyelvükön és a godoni vér egyre halványuló cseppjein kívül semmit sem őriztek meg hajdani hazájuk értékeiből.

Majdnem ugyanez igaz a Shadonban letelepedettekre is. Az egyre erősödő Domvik-hit már akkor sem tűrt meg egyéb hatalmat maga mellett: a menekülteknek szakítaniuk kellett ősi értékeikkel. Az öt godoni hercegcsalád azonban kék vére miatt túlságosan is ragaszkodott gyökereihez. Behódoltak ugyan, de mindenkitől rejtve - igaz, csonka formában - tovább ápolták őseik tudását. Pyarronba származott testvéreikhez hasonlóan a befogadó állam normáihoz igazodtak, s eltökélt Domvik-hívő generációkat alapoztak meg - nem felejtik azóta sem, hol találtak menedékre hontalanságukban.

A Fényes Birodalomban azóta sem sarjadt más tőről se vallás, se más, Domvik hitével egyenrangú hatalom. A hajdan - a P.sz. XII. században - letelepedettek sorai között voltak ugyan a feltétlen és teljes beolvadás ellen ágálók is - az ő eltérő gondolkodásmódjuk és az alig hetven évvel későbbi shadoni királyválasztást ellenzők lázadozásai azonban csupán elszigetelt fellángolásokhoz vezettek. Akadtak, akik a hatalmasok - netán papok - közül is az eltérő utat választották. Ők vagy elbuktak, vagy örökre megtagadták tőlük a Fényes Birodalom földjét. Arra azonban elégnek bizonyultak ezek a hiábavaló mozgalmak, hogy eretnek tanokkal hintsék meg a birodalom talaját: ezekből sarjadtak ki a mai eretnek szekták, a korcs egyistenhitet valló burjánzások, melyeket az egyház azóta is tűzzel-vassal irt. A következő két és fél évszázad alatt csupán egyetlen erejét megőrző rebellis neve maradt fenn a történészek kódexeiben: Amanoviké, a lázadó papé, aki a Gályák Tengerének túlpartján az azóta is legfőbb ellenség, Gorvik államának alapjait fektette le az 1450-es években.

Itt, Ynev egyik leghosszabb határvonala mögött pedig egy, a külhoniak megbecsülését is kivívó egyistenhit szerezte meg a lelkeket: Domvik, a Hétarcú Úr vallása. Egyházának meghatározó szerepe van nemcsak a szellemi, hanem a társadalmi életben is. Akaratát és érdekeit jól szervezett, szigorúan tekintélyelvű rendszerrel érvényesíti, a határokon kívül és belül egyaránt.

Domvik Egyházának felépítése

A klérus hatékonyságának alapköve a rendkívül szigorú kasztrendszer. Ez a hierarchikus tagolódás a *kvalitheiák,* minősítő-besoroló szintek szerint épül fel. Az egyház kötelékébe csak arra érdemesek - a szükséges adottságokkal rendelkezők - kerülhetnek, bármilyen társadalmi osztályból származnak is. Az azonban tény, hogy a legtöbben közülük nemesi vérből valók.

Egyházi szolgálatuk kezdetén *nevelteknek* hívják őket. A megfelelő *kvalitheiák*, mérföldkövek teljesítése után válhat belőlük *kiválasztott* (pap, paplovag, boszorkányvadász vagy inkvizítor), aki már az egyházrend magasabb kasztjaiba is eljuthat - ha megvan benne a papok akarati-érzelmi kiegyensúlyozottsága, és a következő próbákat is sikerrel teljesíti. Választóvonal ez: aki elbukik, már sosem lépheti át a sorban következő *kvalitheiát*. Akik viszont Domvik akaratából alkalmasnak találtatnak, az elért rangban szolgálhatják az Egyetlent, s akár az inkvizítorok felsőbb kasztjába is bejuthatnak.

Shadon ellenségei szűk látókörű vallásbirodalomnak tartják a Fényes Birodalmat. Valóban szigorú szemmel nézik más vallások képviselőit e földön, mégse ítélkezzünk elhamarkodottan: Domvik nem azt követeli a shadoniaktól, hogy tűzzel-vassal irtsanak minden más istenhívőt. Csak a Gonosz szolgái elleni harcot kívánja meg tőlük, bár a *gonosz* fogalmi definiálásának előjogát magának tartja fenn. Ez leginkább Shadon külpolitikájában ragadható meg: baráti kapcsolata Pyarronnal, Yllinorral, együttműködése az Északi Szövetséggel nem állhatna fenn, ha elvakult dogmatikusokat nevelnének rendházai. Velük együtt száll szembe azokkal, akiket a Gonosz szolgáinak tekint: Kránnal, Gorvikkal, a sötét népekkel és az előbbiek befolyása-irányítása alatt álló szervezetekkel, csatlósállamokkal. Domvik egyháza a külvilág felé - mióta fennállását évenként megünnepli - engedményeket tett, szolgái szerte Yneven felbukkannak, szívesen látott vendégként. Nem tehetnék ezt akkor, ha a birodalom erőszakos eszközöket használna a kontinens más hatalmai ellen, pusztán azért, mert ők nem az Egyetlen hívei. A világ már elfogadta azokat az elveket, amelyekből a Hétarcú országa semmilyen körülmények között sem enged... Szolgái is ehhez tartják magukat, bárhol járjanak: büszkeségük nem engedi, hogy miattuk ócsárolják az Egyetlen Birodalmát.

A regulák szerint a Hétarcú egyházába nyolc kaszt sorolható. A sorrend megegyezik a kánoni hierarchiával:

- a szerzetesek *(faiosz)* alkasztja
- a boszorkányvadászok *(mendraiosz)* alkasztja
- a paplovagok *(leiosz thaira)* alkasztja
- a papok *(leiosz)* alkasztja
- az inkvizítorok *(taleiosz)* alkasztja
- a belső inkvizítorok *(chon-taleiosz)* alkasztja

- a felső papság *(leiosz pan-thia)* kasztja
- a Kortalanok *(Phora-kroinosz)* kasztja

(Meg kell jegyeznünk, hogy a fent említett kasztok nem tévesztendők össze a játéktechnikai értelemben vett kasztokkal és alkasztokkal!)

Képviselőik nevük előtagjaként használják kasztjuk shadoni nevét. Ezenkívül az egyház hat ún. vallási tudományos fokozatot, illetve vallási méltóságot különböztet meg. A vallási méltóság nem feltétlenül függ a tudományos fokozattól, bár általában azzal együtt emelkedik. Persze magas vallási méltóságba nem kerülhet alacsony fokozatú egyházszolga, a *faioszok* és a *mendraioszok* pedig egyáltalán nem viselnek se tudományos fokozatot, se méltóságot.

A hat tudományos fokozat a következő:

- I. Tiszta Lap *(Charta Pura)*
- II. Pallérozott *(Exploitus)*
- III. Beavatott *(Initiatus)*
- IV. Fehér *(Albus)*
- V. Ragyogó Fehér *(Candidatus)*
- VI. Ezüstfehér *(Canus)*

A hat vallási méltóság pedig:

- atya *(pater)*
- pap *(sacerdos)*
- főpap *(sacerdos maximus)*
- érsek *(archiepiscopus)*
- bíboros *(cardinalis)*
- Főatya *(Pater Maximus)*

A papoknak kettős feladatot kell ellátniuk: az egyházszervezet működtetését és védelmét. E feladatok között óhatatlanul adódhatnak átfedések, amelyek majd minden kasztot megmozgatnak. Az ebben legkevésbé érintettek talán a *taleioszok*, akik mindenkor az egyház védelmében cselekednek.

Az egyház működtetésében a *faioszok* vállalnak főszerepet. Ők felügyelnek a templomok és rendházak szertartásrendjére, mindennapos feladataira. Mellettük-felettük állnak a *leioszok*, akik e tevékenységek szervezését, felügyeletét végzik. A feladatok megoldása során azonban mindig felmerülnek olyan nehézségek, amelyeket csupán kevesen oldhatnak meg - róluk, a kivételes képességekkel rendelkezőkről később ejtünk szót.

A rendházak védélmében a *mendraioszok* és a *leiosz thairák* jeleskednek. Elnevezésük világosan utal funkciójukra: a jobbára gorviki irányítás alatt tevékenykedő boszorkányrendek az egyház minden igyekezete ellenére megvetették lábukat Shadon egyes tartományaiban, s az ellenük folytatott harcból az előbb említett kasztok vállalják a legnagyobb részt.

A *leioszok* által irányított szervezetnek - bizonnyal az átkozott boszorkányszekták fondorkodása nyomán - belső, vallási természetű problémákkal is meg kell küzdenie. Bizony előfordulnak olyan esetek, amikor egészen magas egyházi körökben kell a bűnösöket keresni. Ilyen ügyekben jár el a legendásan hatékony Shadoni Inkvizíciós Liga - a Második Arc Testvérisége - és a Belső Inkvizíció, amely a magasan képzett papok és inkvizítorok közül toborozza tagjait. Alakjukat - valós hírek táplálta - legendák övezik, munkájuk nyomán olyan máglyák lángolnak fel Shadonban, amiken esetenként minden gyanún felül álló egyházszolgák tisztulnak meg bűneiktől. Személyüket senki sem ismeri, kettős életet élnek. Akadnak közöttük híres művészek, diplomaták, szürke hivatalnokok, kereskedők - kivételes képességekkel rendelkező pap mindahány. Mondják, figyelmüket nem kerüli el semmi és senki, idővel minden görbe utat választó a máglyacölöphöz kötve végzi...

A felső papság tulajdonképpen a Tela-Bierrában működő Papi Tanácsot jelenti, amely rátermettségi alapon, szigorú szabályok szerint választja saját kebeléből az egyház vezetőjét, a Főatyát. Az egyházpolitika meghatározói ők, velük kizárólag a tartományi rendházak vezetői vagy azok megbízottai léphetnek kapcsolatba - ami a vallási rendeket illeti.

Mindegyik egyházszolgára igaz, hogy élete és szolgálata során a tökéletesedés útját keresi - és ezen az úton kétségkívül a Kortalanok jutottak legmesszebbre. A *Phora-kroinosz*ok mindenek felett állnak, az anyagi léthez már csupán valami misztikus módon kötődnek. Inkább asztrállényeknek tekinthetők, akiket maga mellé emelt az Egyetlen. A teológusok szerint belőlük lesznek az élő-szentek és az őrangyalok, akikhez - mivel Domvik túl magasztos nekik - a shadoni nép milliói (különösen a rónok) fohászkodnak. Szellemük - a shadoniak így tartják - ott lebeg mindig a köznép otthonaiban, hogy megóvja őket a Gonosz rontásától. A hozzájuk intézett fohászok megtisztítják a világot a Bűntől, amelyet az Gonosz bocsátott a földre a teremtés hajnalán - bosszúból, amiért Domvik a tisztítótűz máglyájához láncolta őt az intrikái miatt... Kortalanok ők valóban, s kortalan szentségük is a köznép szemében. Sértegetésük a leghiggadtabb shadonit is bosszúra készteti.

Shadon tartományi rendszerének arculatára jellemzően vidékenként változik a domináns kasztok jelenléte is. A négy nagy régióban - az északi, a határmenti, a központi és a felföldi tartományokban - a *leioszok* némileg eltérő, illetve területileg alakított egyházrendet irányítanak. Ez annyit tesz, hogy az északi tartományokban a *taleiosz*ok és a *mendraiosz*ok, a határmentiekben a *mendraiosz*ok és a *leiosz thairák*, a felföldiekben a *taleiosz*ok és a *leiosz thairák* (kisebb részben a *mendraiosz*ok) kapnak több feladatot - a *faiosz*ok jelenléte mindenütt általános. A központi területeken a *leiosz*ok és a *faiosz*ok ténykedése jellemző, hisz - kivételként - ez az a régió, ahol szinte lehetetlen az egyházellenes akciók végrehajtása. A birodalom igen gondosan felügyel szívének tisztaságára!

Domvik kedvelt színei is a hármasság jegyeit mutatják, a teológusok értelmezésében. A vörös - a tisztítótűz, az eretnekek ostora és a vér színe, a bűntől való megtisztulás szimbóluma. A fehér - a tisztaság, a bűntelenség, az élet és a megvilágosodás jelképe. A mélykék - az égboltnak, Domvik lakóhelyének színe, mely kijelöli minden halandó számára az utat, amin élete során haladnia kell. A három szín, három elv harmóniája vezérli az igazhitű ember sorsát.

A tartományokra lebontható egyházrend szükségszerűen igazodik a világi közigazgatáshoz. Minden tartomány változó számú egyházmegyére, azok pedig számos dominiumra, egyházkerületre tagolódik. Ezekben a sejtekben megfelelő szintű rendházak működnek, szigorú, felülről vezérelt összhangban. A rendházak jelentik a Domvik-temp-

lomokat és -szentélyeket is. Maga a rendház tulajdonképpen egy tágan értelmezett épületcsoport: magába foglalja a megfelelő kasztok kolostorait, a nagyvárosokban a katedrálisok égretörő, hófehér épülettömbjeit, a kisebbekben a szerényebb templomokat, a dominiumok kerek teremszentélyeit. Vallási és világi "hivatalok" ezek, ahol a tartományok, egyházmegyék és dominiumok ügyeit intézik - itt tartják meg az egyházi ünnepek java részét is.

A születő rendeletek útja szabott - ez az egyház egyébként hatékony gépezetének gyengéje: időbe telik, amíg a döntések végighaladnak a szigorú hierarchia diktálta láncolaton. Ám ha a "gépezet beindul", nincs megállás - nem kell hát döcögős, nehézkes ügymenetre gondolnunk, csupán olyanra, melynek biztonsága és sikeressége az idő függvénye is.

A Lingua Domini

Ynev nyelvtudósainak sok fejtörést okozott ez a Domvik és szolgái között létező misztikus kapocs. Az Egyetlen tanai szerint maga Domvik adományozta a teremtés után igaz szolgáinak, hogy a tisztítótűzhöz láncolt Gonosz szolgái ne érthessék meg szándékukat. Ősi nyelv ez, amely csak Domvik felszentelt hívei számára hozzáférhető - minden egyházi kaszt beszéli. A szakrális ceremóniáknak csakúgy eszköze, mint a hivatalos ügymenetnek, a pergameneken rögzített rendelkezéseknek és a Szent Igéknek. E nyelven ismerte meg Ynev az egyház világi és vallásos fokozatait - a kánoni nyelvtilalom alóli egyetlen kivételként.

Egyetlen beszélt ynevi nyelvhez sem hasonlít, kemény, pattogó mássalhangzók és különös, hajló kettőshangzók teszik azonnal felismerhetővé a lingvisták számára. ÍRásképe valami ősi hangulatot, misztikus jelleget mutat, furcsa hurkok és mellékjelek barázdálta oszlopokban foglalja el a papirost.

A mágiához értők szerint akkor is benne lappang a mana megkötésének lehetősége, ha nem a litániák és a rituálék szövegén szólal meg. Tiszta Forrásnak, Hangzó Gondolatnak is nevezik: aki ezen a nyelven szól, belső késztetésre teszi - s hogy ne sértse meg a Szentséget, sohasem hazudik.

Több ezer éve létezik már a kontinensen, mégsem sikerült megfejtenie senkinek. Lüktetése mindenkiben érzelmeket kelt - mondják, az Asztrálsík lakóinak közvetítésével adományozta a Hétarcú az anyagi világnak. Amikor beszélik, a beavatottak finom arcjátékkal kísérik mondandójukat, apró izomrezdülésekkel tükrözve a szavak mélyebb jelentését. Letisztult kommunikációs forma: nem pusztán nyelv, hanem az Egyetlen útjának egyenességét szimbolizáló jelkép is egyben.

Domvik-szekták

Hittagadó. Eretnek. Hitevesztett. Szektás. Eltévelyedett.

Shadonban igen súlyos vádak ezek, amikkel csak a legritkább esetben illetnek bárkit is nyílt színen, tanúk előtt. A megvádolt személy társadalmi, vagyoni helyzetétől függetlenül egyházi vizsgálat alanyává válik, amelynek igen kellemetlen következményei vannak. Ha bizonyítást nyer a vád, a büntetés köztéri máglyahalál - ha azonban a vádlott ártatlanként hagyja el az inkvizítori bíróságot, a vádló lelke tisztul meg Shadon "egyházi kínpadján". Ekkor egész városnegyedek gyűlnek össze a helyszínen, hogy hangosan kurjongatva vagy éppen csendben, megrettent arccal végigbámulják a kivégzést. Azt hiszem, világos hát a shadoniak viszonya Domvik megtévedt szolgáihoz. Leginkább e könyörtelen, bár nem túl gyakori tisztító szertartások miatt nevezik a Fényes Birodalmat Ynev egyes tájain vakbuzgó fanatikusok tanyájának...

Egy utazó naplója - Shadon

Domvik szektáinak meglehetősen sanyarú a sorsa Shadon földjén. Fáradhatatlanul űzik, vadásszák őket, s az a shadoni, aki használható információt ad az egyháznak valamelyik szektáról, három hónapra mentesül az egyházi adó fizetése alól. A köznép pedig nyitva tartja a szemét: az egyház rémítő - s persze nem is mindig igaz - híreket terjeszt a sátánimádó, gyermek- és szűzgyilkos lélekrablókról, akik pogány bálványok előtt ontják a tiszta lelkű shadoniak vérét. A pórok babonás és csendes aktivitását, amire az egyház nagy biztonsággal támaszkodik, az efféle titkon táplált mendemondákon kívül nem is kell mással ébren tartani - ritka az a paraszt, aki nem kapja fel a fejét egy-egy szekta neve hallatán. A szekták nem is kísérleteznek hívek - vagy inkább szimpatizánsok - toborzásával: új tagokat ritkán vesznek fel, talán ez is magyarázza kurta életüket. Magányosan, általában a szóbeszéd rettenetéhez híven harcolnak Domvik felszentelt szolgái és egyháza ellen - sokszor éppen az Egyetlen nevében...

Területileg és szerveződésük szerint a szekták igen változatos képet mutatnak Shadonban. A *taleioszok*nak a birodalom északi és nyugati vidékein, valamint a Felföldön akad a legtöbb dolguk velük: Shadon tartományban és a hozzá tartozó területeken - az állam szívében - nemigen van módjuk a tevékenykedésre. Mégsem lehet azt mondani, hogy a shadoni ünnepnapok között állandó szektaháborúk tennék elviselhetetlenné a munkával töltött hónapokat: az Inkvizíciós Liga alapos munkája folytán havonta egyszer-kétszer fordul elő csupán, hogy a szekták eredményesen hajthatnak végre akciókat. Szervezeteik nem alkotnak összefüggő hálózatot - nem csupán az egyházzal, rendszerint egymással is ellentétben állnak. Szimpatizánsaik, akiknek híreire támaszkodva megtervezik akcióik célját, helyszínét, módját és időpontját, minden fontosabb városban megtalálhatók, a legváltozatosabb társadalmi pozíciókban. Annyiban közösek, hogy kizárólagos céljuk az egyház hatalmának megnyirbálása. A *taleioszok* rendjeinek eddig nagyon kevés esetben sikerült feltárni a szekták gazdasági forrásait, ámde bizonyos, hogy egy-két gazdagabb shadoni is belekeveredett már ilyen ügyekbe. Tagjaik között találhatunk egyházi átokkal sújtott papoktól kezdve romlott nemeseken keresztül a közrendű polgárokkal bezárólag mindenfélét - egyszóval bárkit, aki valamilyen oknál fogva ellentétbe került az Egyetlen Igaz Egyházzal: a kizárólagosságra törő hatalmak mindig kitermelik saját eltorzult másaikat. Némelyik szektatag régi, megkövesedett nézeteket vall, mások éppen az újításaik miatt kényszerülnek menekülni a klérus elől, de vannak olyanok is - igaz, ezek nagyon ritkák -, akik magas társadalmi

posztról bonyolítják titkos üzelmeiket. Elszigetelt, legtöbbször rövid életű próbálkozások ezek Domvik állami szervezetének megingatására.

Az alább leírt - segédanyagként kezelendő - szektákon kívül te, Kalandmester, bármilyen hasonló szervezettel nehezítheted az egyház dolgát saját Shadonodban; arra kell csupán ügyelned, hogy olyan alapelveket fogalmazz meg számukra, amelyek valamilyen módon következnek Shadon kultúrájából vagy egyházának sajátosságaiból. A következőkben néhány olyan csoportról olvashatsz, amely a többi szektától eltérően hosszabb ideje működik a Fényes Birodalomban. Ők jelentik a legkomolyabb ellenséget a *taleioszok* számára. Ennek okát alapelveik "közkedveltségében" kell keresnünk. Ám ne feledd: az egyszerű pór szemében az eretnekek sohasem népszerű hősök, hanem veszedelmes ellenségként kezelendő fanatikusok, akiknek zászlói alá csak hasonlóképpen elvetemült, a tisztességes élettel már rég felhagyó egyének, nem ritkán bűnözők gyülekeznek. Sorsuk előbb-utóbb megpecsételődik, a lebukás esélye szinte száz százalékos - az inkvizítorok sem műkedvelő tájkertészek...

A következő rövid - a legveszedelmesebb, területenként jellemző szektákról szóló - jegyzék az Inkvizíciós Liga shadleki rendházának adattárát gazdagítja - egyes vélemények szerint nem is ez az egyetlen ilyen adattár Shadonban. Úgy hírlik, az intézményben a Liga információi alapján az összes létező vagy létezett Domvik-szektáról van valami, ami elég nagy kísértés a birodalom ellenségei számára: Shadon földjén élő, csaknem tökéletes szövetségesekre tehetnek szert a szekták képében... Az iratokat ezért meglehetősen szigorúan őrzik.

Az inkvizítori adattárak a következő formában sorolják be a szektákat és az azokról nyert új információkat:

- *Működési terület:* hol bukkannak fel az adott szekta tagjai.
- *Szerveződés:* a szekta szervezeti jellemzői.
- *Taglétszám:* minden esetben becsült adat.
- *Alapelvek:* tevékenységük mozgatórugója, amiért az Egyházat támadják. A Liga hírei alapján sok esetben ez épp egy-egy hittételről alkotott eltérő vélemény, módszerbeli nézetkülönbség vagy hasonló.
- *Eszközök:* milyen módon próbálnak az Egyház ellen tenni, milyen eszközöket használnak céljaik eléréséhez.

A "Hit Védelmezői"

Működési terület: Észak-Shadon, jellemzően a Gályák Tengerének partvidéke.

Szerveződés: Centralizált szervezet, gyaníthatóan ronellai központtal. Az egyik legalaposabban kiépített szekta - valószínűleg gorviki érdekeltségeknek is van közük a működéséhez. Úgy hírlik, akcióiban időnként tiltott mágiát használó külhoniak is részt vesznek. Anyagi háttere nem tisztázott, nem lehetetlen, hogy az északi ellenség alkalmanként pénzbeli segítséget nyújt neki ronellai közvetítőkön keresztül. Elképzelhető, hogy ezenkívül egyes tengermelléki kereskedők és bankházak is támogatják.

Taglétszám: több ezer.

Alapelvek: "A ti átkozott egyházatok csak elburjánzott fekély az igaz hit testén! De az igazlelkűek megtisztulnak Domvik által, és a klérus belefullad a saját kiskirálykodásába..."

Ezek voltak egy nemrég máglyára jutott, fanatikus szektatag utolsó szavai. A *Hit Védelmezői* szerint az egyház intézménye csupán arra jó, hogy a papok jogot formálhassanak a közrendűek feletti uralomra. Egyes egyházszolgák így akkora vagyonra tehetnek szert, ami más helyen sokkal több hasznot hajthatna. A papok uraskodása megcsúfolja azt az ősi hittételt, miszerint minden hívő egyenrangú, egyforma jogokkal rendelkezik. (E felfogás társadalomtörténeti háttere a Tavaradolai Bullában foglaltakban keresendő - igen sajátos elegye a társadalmi és az egyházi elveknek. Egyébként a szekta berkeiben csak gyűlölettel emlegetik a *Tisztító*kat, akiket szélsőséges elveik - a nomádok és nomád származású hívők kiirtása - miatt ahol tudnak, pusztítanak: hiszen a hívők



egyenlőek Domvik előtt, függetlenül a származásuktól.)

Eszközök: A fentiek ellen az egyházszolgák módszeres "purgálásával" - azaz irtásával - lehet és kell a legeredményesebben küzdeni. Az akciók során legtöbbször (a támadás helyszínétől függően) békés polgárok, városlakók, parasztok is áldozatul esnek a merényleteknek. Egy shadleki Initiatus halálával végződő nyílzápor kilenc polgár halálát okozta, akik a pap nyomába szegődtek alkalmi folyamodványukkal, amint az kíséretével a közeli rendház felé tartott. Nem válogatnak tehát az eszközökben, és az ártatlan áldozatok sem tántorítják el őket gyilkos céljuktól.

Tisztítók

Működési terület: Nyugat-Shadon, Shadlek és a hozzá csatolt tartományok területe, a Shadlek folyó középső és alsó folyásának vidéke.

Szerveződés: elszigetelt, laza egységet alkotó fészkek együttműködése. A szekta támogatói és tagjai főként az alapelvekkel szimpatizáló kereskedők, kézművesek közül kerülnek ki.

Taglétszám: több tízezer.

Alapelvek: "A tiszta shadoni vér minden értékek alapja."

A féldomíniumokon folyó térítői munka és annak következménye, a nomádok shadoni letelepedése nemkívánatos, a híg barbár vér beáramlása lassan elzülleszti az ősi kultúrát. Ezért meg kell akadályozni, hogy a korcsok letelepedjenek Shadonban, és bemocskolják jelenlétükkel a tiszta családok életét. A barbárokat meg kell tisztítani romlott múltjuktól - innen a szekta neve -, ahogy Shadont is tőlük...

Ezek a szélsőséges - gyakorlatilag fajgyűlölő - elvek kapóra jönnek egyes nyugat-shadoni köröknek, akik gazdasági téren látják kárát a nomádok fokozatos behódolásának-beolvadásának. A "régi időkben" ugyanis az állandó határmenti harcok gazdag megélhetést biztosítottak azoknak a fegyverkereskedőknek, zsoldosoknak és bankároknak, akik számára a háborúskodás állandó jövedelemforrást jelentett. Ám mióta a nomádokkal viszonylag békésebb kapcsolat alakult ki a hittérítők munkája nyomán, az említett körök rengeteg pénztől estek el. Támogatják hát a *Tisztítók* szektáját, akik a térítőmunkát a nomádokra irányuló intrikákkal, fegyveres provokációkkal nehezítik, és kellemetlen veszteségeket okoznak az egyház szolgáinak soraiban is. A céljaikat megvető *Hit Védelmezői*vel állandó harcban állnak.

Eszközök: A szekta egyik legveszedelmesebb tevékenysége: a határmenti nomád települések ellen intézett, ellenségeskedést szító támadások, a papok térítőmunkáját aláásó intrikák. Az eredmény több ízben is az volt, hogy a missziókat a felingerelt nomádok elpusztították - egyházszolgák halálát okozva, hosszú évek lassan kiteljesedő térítőmunkáját romba döntve. A válasz az egyház részéről természetesen fegyveres megtorlás volt... Egy-egy ilyen eset után persze nehéz a megkezdett munkát folytatni. A Nyugat-Shadonban letelepedett félnomád származású lakosok zaklatásával, nemegyszer meggyilkolásával a Tisztítók bizonytalanná teszik azok beilleszkedését, s a pusztalakók lassan csituló gyilkos dühét - az ősi vérbosszú parazsát - szítják közöttük. Az egyház elkeseredett küzdelmet folytat ellenük, az általuk okozott károkat sokszor csak igen nehezen tudja kijavítani.

A felföldi szektákról általánosságban kell szólnunk, hiszen a hitetlenek sokfélesége zavarba ejtő Dél-Shadonban. Összességében véve közös bennük, hogy egyáltalán nem fogadják el Domvik uralkodó isteni mivoltát, az Egyetlent csupán az ősi istenpáros, Jadome és Javea kitagadott gyermekeként emlegetik, szolgáit tűzzel-vassal pusztítják. Elvakultságuk - párosulva a felföldi vadsággal - félelmetes ellenféllé teszi őket Domvik egyháza számára. Részben ezért is lehet az, hogy a Felföldön a misszionáriusok és más egyházszolgák ritkán hosszú életűek, hacsak nem nagyobb csoportokban teszik a dolgukat. A szekták a lázadó tartományi előkelők - ahogy magukat nevezik, fejedelmek - támogatását élvezik. A Domvikhoz hű felföldi családok csak nagy nehézségek árán tudják kordában tartani őket.

A fentebb leírt szekták adatai alapján szinte bármilyen fajta eretnekmozgalom működése elképzelhető.

Domvik egyházának kasztrendszere

Ha valaki Domvik-hívőt kíván játszani, számos lehetőség közül választhat. Egy megkötéssel kell számolnia: jellemében helyet kell kapnia a Rendnek, benne a Halál sohasem szerepelhet! Az Egyetlen misztikájában felbukkanó angyalok és élőszentek vigyázó tekintete kíséri útját, s ha vétene Domvik hite vagy az egyház érdekei és elvei ellen, ők szabják ki rá a büntetést is - méghozzá szigorúan. Az Egyetlen hite erkölcsösségre, ésszerűségre és engedelmességre tanít; a törvény keze százszoros eréllyel sújt le az egyház megtévedt szolgáira. Világi környezetben kissé tartózkodó a viselkedésük - ezt a modellt variálják az alkasztok sajátosságai. Közös jellemzőjük - ahogyan igaz ez bármelyik shadonira is - a másfajúakkal szembeni bizalmatlanság, az erős fenntartások (de nem a gyűlölet). Noha sok egyházszolga - talán a boszorkányok példája miatt - viszolyog az asszonyi nemtől, Domvik jó szemmel nézi, ha hívei sokasodnak. Az egyházi regulák szentnek nyilvánítják házasságot, amihez Shadonban igen szigorú hagyományok kapcsolódnak. És bár igaz, hogy egy shadoni általában kitart választottja mellett, a hűség nem mindig és mindenhol jellemző. Leplezetlenül és gátlástalanul viszont senki sem lenne képes sárba tiporni a családját azzal, hogy erkölcstelen életet él. Minden bizonnyal ezért is mondják magukat oly szerencsésnek azok, akik egy shadoni lány vagy férfi szerelmét, megbecsülését vívták ki. Mivel a házassághoz ilyen a viszonyuk, Shadonban még sosem mondtak ki válást: az egyház is tiltja. Az életre szóló köteléket csak a halál tépheti szét. Területenként azonban e tekintetben is vannak eltérések. Erre legjobb példa az ellánoké - erkölcseik általában lazábbak a többi shadoniénál. A család azonban náluk is szent, ebben hasonlítanak a gyűlölt gorvikiakhoz.

A fentieknek megfelelően az egyházszolgák soraiban is egyetlen házasság megengedett *az életben* - a nősülést mindig nagy ünneplés kíséri. Domvik szolgálatába csak férfiak állhatnak, nők soha.

Shadon területén minden egyház-

szolga a nép számára jól ismert talárban, *pharon*ban végzi a dolgát, amelyet egyszerű övvel fognak össze derekukon. A *pharon* és az öv színe mutatja meg a kasztokat, amelyek között egy-egy *kvalitheia* jelenti a választóvonalat.

A KVALITHEIÁK

A *kvalitheiák* az egyházi kasztok egyedi minősítő-besoroló próbatételei. Sikeres teljesítésük után az adott alkaszt tagja a következő fokra (új alkasztba) léphet

A *kvalitheia* sikerét vagy kudarcát a *kvalitheiosz*, egyfajta "vizsgáztató" egyházi személy állapítja meg. Személye feddhetetlen, mindig az adott - teljesítendő - *kvalitheia* kasztjából való. Ő kíséri figyelemmel a próbálkozó tetteit, minősíti teljesítményét. Egyszemélyes bizottság, aki csak és kizárólag (!) az egyház érdekeit tartja szem előtt. Így megvesztegetésre vagy csalásra semmi esély sincs - az erre irányuló kísérlet azonnali egyházi átkot és kitagadást von maga után. Súlyosabb esetekben a büntetés szigorúbb is lehet.

A *kvalitheia* időpontjának és módjának meghatározása egy hosszabb folyamat része. Ez annyit tesz, hogy az egyház *kvalitheiosz*ai, akik minden rendházban jelen vannak, állandóan figyelik az egyházszolgák viselkedését. Ha valakit ez alapján méltónak ítélnek arra, hogy a következő kasztba lépjen, kijelölik a *kvalitheia* idejét és módját, az új kasztnak megfelelő feladat formájában. A jelölt gyakorlatilag sosem tudhatja előre, hogy az egyháztól kapott feladat nem egy *kvalitheia* része-e. A megbízatás végrehajtása közben és után valláselméleti-hittani megmérettetésre is sor kerül. Ha a jelölt megfelelt, közlik vele, hogy nemsokára részt vehet a beavatási szertartáson, ahol hivatalosan is elnyeri a következő kaszt *pharonját* és övét, papok esetében pedig a szent szimbólumot. Ezt követi egy rövidebb-hosszabb, a kaszt sajátosságainak megfelelő elméleti képzés. Világos tehát, hogy a *kvalitheián* a következő kaszthoz szükséges és elvárt érettség és tapasztalat mérettetik meg, nem az elméleti tudás. Rendkívül praktikus, gyakorlatias módja ez a válogatásnak - pl. azért, mert a papi tudás (az imák ismerete, a szertartásrend stb.) könnyen tanulható, ám nem mindegy, hogy kinek a kezében van ez a hatalom.

A *kvalitheiára* így gyakorlatilag bármelyik kaszt tagját jelölhetik. Arról azonban szólnunk kell, kikből lesznek a szerzetesek, a boszorkányvadászok és a paplovagok. Ők egyik alább leírt *kvalitheiát* sem teljesítik - neveltből válnak egyházszolgává. A nevelt olyan személy - a legtöbb esetben legalább középnemesi famíliából való -, akit néha az egyház emel ki a népből, legtöbbször viszont a család adja egyházi pályára. Képzésük általában már gyermekkorban elkezdődik, és Domvik egyházának különleges iskolaházaiban folyik. A tanítást főként a szerzetesek dolga,



ám az oktatók között akadhatnak papok is. A neveltek még nem viselhetnek *pharont*, csak az iskolaház címerét vagy szimbólumát.

Más a helyzet a leendő papok és paplovagok esetében. Az e hivatásra szánt, szinte mindig nemesi származású ifjak valamelyik papi vagy paplovagi rendben, közvetlenül majdani elöljáróiktól tanulják a fegyverforgatást és a teológiát. A papok esetében természetesen a regulák és az egyházrend, a paplovagoknál pedig a fegyveres képzés az elsődleges. A paplovagok fegyveres és erkölcsi nevelése a godoni lovagi hagyományok szellemében folyik, míg az egyházi oktatás kissé (a kaszt jellegéből adódóan) háttérbe szorul. A papi és paplovagi neveltek a képzés végén egyenesen a kaszt tagjai közé emelkednek.

A *kvalitheiák* között hetet különböztetnek meg Domvik egyházának regulái. Mindegyik *kvalitheia* egy bizonyos kasztból egy bizonyos kasztba való jutás záloga. Ezek a következők:

- *Első Kvalitheia* - neveltből avat papot vagy paplovagot
- *Második Kvalitheia* - boszorkányvadászból, szerzetesből avat papot (igen ritka)
- *Harmadik Kvalitheia* - boszorkányvadászból avat inkvizítort
- *Negyedik Kvalitheia* - papból avat inkvizítort
- *Ötödik Kvalitheia* - paplovagból avat inkvizítort
- *Hatodik Kvalitheia* - inkvizítorból avat belső inkvizítort
- *Hetedik Kvalitheia* - papból, paplovagból, inkvizítorból vagy belső inkvizítorból avat prelátust

A fokozatos fejlődés szabálya alól kivételt képez az a különleges eset (a *Harmadik Kvalitheia*), amikor boszorkányvadászból közvetlenül avatnak inkvizítort. Azt kell azonban mondanunk, hogy ez gyakoribb eset, mintha pappá avatnák. Ennek oka az, hogy a boszorkányvadász nem elsősorban egyházi személy, hanem az egyház militáns védelmezője - inkább fegyveres képességeit állítja Domvik szolgálatába.

Mindegyik kaszt tevékenysége nélkülözhetetlen, s bármelyikbe tartozzon is a kalandozó, az egyház olyan feladatok elé állítja, amelyek megoldására az ő képességei a legalkalmasabbak.

Nevelésük, elveik és mentalitásuk szigorúan meghatározza tetteiket, s ami még fontosabb: a módszereiket. Egy Domvik-hívő sosem nyúl olyan eszközhöz, ami az életről, a becsületről, a tisztességről alkotott felfogásával szemben áll. Így például sosem tanulja meg az alattomos fegyverek (garott, mérgezett pengék stb.) használatát, a hátbaszúrás és a fekete mágia "művészetét", vagy más hasonló testi-szellemi tudományokat. Ugyanakkor igyekszik megismerni más népek, kultúrák szokásait (amennyiben nem minősülnek az kánonilag definiált Gonosz szolgáinak), és hajlamos a gondolati elmélyülésre, töprengésre, néha bizony a saját kárára is. A megtanulható képzettségek között a tudományos (kivéve a *Méregkeverést*) és a szemtől szemben alkalmazható harci képzettségek vezetik a listát. Az arra hajlamosak előszeretettel tanulnak minél többet a művészetekről. Az alvilági képzettségek közül számukra csupán a *Kötelekből szabadulás*, a *mendraioszok* esetében az *Álcázás/álruha*, a *Szájról olvasás*, a *Lopózás*, a *Rejtőzködés*, a *Csapdafelfedezés* és a *Titkosajtókeresés* tanulása megengedett.

A Domvik-pap (leiosz)

Ki vagy hát Te, Uram?

Vagyok, aki vagyok.
Először: zölddel sarjú vetés, anyaölnek melege.
Másodszorra: óvón nyújtott tenyér, erőnek bástyája.
Harmadszorra: halat adó habok, napnak mosolygása.
Negyedszerre: testet serkentő ír, léleknek balzsama.
Ötödszörre: bölcsen szóló szózat, aggoknak intése.
Hatodszorra: lobbal sújtó pallos, hegyeknek haragja.
Hetedszerre: hidegre hűlő szív, éjnek morajlása.
Vagyok, aki vagyok.

Dicsérjünk hát Téged, Uram!

Balthus Beatus:
Hétszeres Hitvallás

Domvik papjai urukhoz hasonlatosan ízig-vérig patriarkális személyiségek. Megjelenésük tekintélyt parancsoló, beszédjük fennkölt és dagályos, méltóságukat minden körülmények között megőrzik; mi sem áll tőlük távolabb, mint az éretlen tréfálkozás vagy a könnyelmű sietség. A laikus hívőkben gondozásukra bízott birkanyájat látnak, s ennek megfelelően leereszkedő, atyai jóindulattal kezelik őket. Mivel őszintén igyekeznek eleget tenni a rájuk rótt feladatoknak, aki segítségért fordul hozzájuk, az mindig számíthat tanácsra, támogatásra - az elkerülhetetlen kioktatással és erkölcsi példázatokkal fűszerezve. Szerfölött öntudatosak, és kevés dolog képes úgy kihozni őket a sodrukból, mint amikor nem kapják meg az általuk elvárt tiszteletet. Ilyenkor bizony nem jó a közelükben lenni: nem gerjednek ugyan látványosan és színpadiasan haragra, ámde sértett bosszúvágyuk kitartóan és állhatatosan izzik tovább a hűvös felszín alatt, hevessége nem csillapszik esztendők múlva sem. Konokok és hajlíthatatlanok, nem feledik sem a szolgálatokat, sem a sérelmeket, és igyekeznek úgy rendezni az életüket, hogy ne hagyjanak elintézetlen ügyeket maguk után. (Hitük szerint uruk a túlvilágon az ilyesmit mulasztásnak tudja be.) Természetesen egyetlen más istent sem ismernek el Domvikon kívül: a többi vallást jó esetben szánalmas tévhitnek, rosszabbikban kiirtandó mételynek tekintik.

Az Egyetlen szolgálatának szentelem életemet, alárendelem magam a rendház, a Papi Tanács és a Főatya akaratának. Hiszem és vallom az egyetlen igaz isten, Domvik hatalmát. Megvetem és pusztítom a Gonosz szolgáit, öltözzenek bármiféle csalóka mezbe. Védem az élőket, segítem a gyengéket, hogy megláthassák Domvik Hét Arcát. Érvényesítem az exterminus szentségét, megtisztítom a bűnös lelkeket a Gonosztól. Megőrzöm szellemem tisztaságát a diabolosz, az ördögi megkísértés minden formájától. Erényesen élek, hogy mások is követhessék példámat, az egyetlen igaz utat.
Domvik so dia thei!

Papi fogadalomtétel
Részlet a Szent Tekercsekből

Minden *leiosszá* szentelt személy ezekkel a szavakkal veszi át szent jelképét életének legfontosabb pillanatában. A beavató szertartás és ima során telítődik először manával elméje, s válik teljes értékű Domvikpappá. Felelősségteljes szerepet ró rá ez a tiszt: az egyházszervek irányítását, a hozzájuk rendelt kasztok feladatainak kijelölését, a fontosabb egyházügyek intézését. Bár a mindennapos teendők terén támogatja a szerzetesek kasztja, mégis akad épp elég olyan ügy, amely túllépi azok hatáskörét.

Kezelnie kell a boszorkányvadászok és a szerzetesek által megszerzett információkat, döntéseket kell hoznia a boszorkányperekben - szem előtt tartva az igazságosság elvét. Kapcsolatot kell tartania a magasabb egyházi testületekkel, részt kell vennie a boszorkányok - és bármely más felforgató - ártalmatlanná tételében. Megtalálhatjuk az ítéletek végrehajtása, a máglya mellett is. Részt kell vállalnia a külhoni kapcsolatok ápolásában, az egész Ynevre kiterjedő hálózat működtetésében - nemegyszer a többi kaszt tagjaival együtt alkotott szabadcsapatokban. A templomszentelés, a fontosabb egyházünnepek lebonyolítása stb. is a *leioszokra* hárul.

Látnivaló, hogy igen sokrétű feladataik akadnak Shadonban és a birodalmon kívül - ez pedig meglehetősen sok pap munkáját követeli meg: talán ez a kaszt rendelkezik a legtöbb taggal a Fényes Birodalomban.

Mivel ők a dominiumok, egyházmegyék, tartományok vezetői is, közvetetten vagy közvetlenül minden esetben a papi székváros küldötteinek tartoznak felelősséggel. Nyugodt, méltóságteljes alakjukat tisztelet övezi, talán ezért fordulnak feléjük olyan alázattal a tartományokban élők - persze csak *különösen* fontos ügyekben. Ez lehet az oka annak, hogy a köznéppel közvetlenül ritkán van dolguk. Szavuk szent, tekintélyük megkérdőjelezhetlen - egy shadoni pór sosem hazudna istene papjának -, a falvak és a kisvárosok népe mégis egyfajta távolságtartással kezeli őket.

Büszkék arra, amik - papi mivoltukat sosem titkolják el. Szent szimbólumukról, vörös papi selyem*pharon*jukról, égszínkék övükről messziről felismerhetők. Bal kezük kisujján viselt pecsétgyűrűjük Domvik Hét Buzogányát mintázza - a hivatalos, írásban rögzített rendeletek alján mindig ott díszeleg forró viaszba nyomott mása. Az ilyen pecséttel ellátott okiratokban foglaltakkal senki sem vitatkozhat. A gyűrűk ezüst alapanyagán túlmutat kivételes hitelesítő értékük. Sokan próbáltak már megszerezni egyet közülük - hiszen szinte korlátlan, törvényekkel garantált hatalmat biztosítanak. Arra a kevés sikeres tolvajra, aki túlélte a próbálkozást, előbb-utóbb biztos lelepleződés vár. Az egyház keze messzire elér.

Mindig maguknál hordják Domvik szent igéit is - vállalva a kockázatot, hogy a tekercs külföldön árulójukká válhat. Számos helyen nem fogadják tárt karokkal személyüket a nagyvilágban. Ahol megjelennek Yneven, valószínűleg elpusztul a Gonosz egy-egy szolgája, a *leiossz*al tartó boszorkányvadászok pedig újabb hajtinccsel lesznek gazdagabbak. Szent szimbólumuk egy tenyérnyi körben hét, sorban egymás mögé helyezett buzogányt formál - az Isteni Akarat Hét Arcának megfelelői.

Különös asztrálmágiájuk hatalmával úrrá tudnak lenni másokon, ki tudják fürkészni céljaikat, lelkük tisztaságát. Veséig hatoló tekintetük, átható pillantásuk az Egyetlen nevében szemléli a világot.

Gyakran vezérli őket külhonba kötelességük. Hol fontos ereklyék nyomába erednek, hol házájuk és egyházuk esküdt ellenségeivel számolnak le Ynev messzi vidékein. A szövetséges államok is kérhetik segítségüket, vagy egyszerűen csak Shadontól távol élő hittársaikat indulnak megvédelmezni. Az egyház az ő híradásaik alapján tájékozódik Ynev folyton változó vallási térképén: mindig akadnak olyan hírek, amelyek felkeltik az érdeklődését. Bárhol járjanak is, ezer különleges feladatuk akadhat. Bizonyos azonban, hogy így vagy úgy, de híradással élnek rendházaik felé.

A papok felszentelésükkor Domvik Hét Arcára tesznek esküt, s tevékenységüket a későbbiekben is az az alapelv vezérli, hogy tőlük telhetőleg megfeleljenek uruk mindegyik aspektusának.

Első Arc - az Élet Teremtője: A Domvik-papok nem fogadnak nőtlenséget és önmegtartóztatást, sőt - főbenjáró bűnnek tekintik, ha valaki utódok hátrahagyása nélkül hunyja le örökre a szemét. A meddőség, a magtalanság súlyos csapás a szemükben: szigorú böjtöléssel, buzgó lelkigyakorlatokkal és hathatós mágiával orvosolják, legyen szó önmagukról vagy másról. A várandós asszonyt még akkor is sérthetetlennek tartják, ha ellenségük, mint ahogy a vemhes anyaállatot is. Aki ilyen élőlényre kezet mer emelni, annak egyetlen méltó büntetése a halál. Fontos feladataik közé tartozik a föld termékenységé-



nek biztosítása; e célból minden tavasszal körmeneteket vezetnek a szántókra és a gyümölcsösökbe, s nem csupán szavakkal könyörögnek urukhoz bőséges termésért, hanem varázserejüket is latba vetik ennek érdekében.

Második Arc - a Hit Védelmezője: A Domvik-papok eltökélten védik hitük tisztaságát az egyházon belül lappangó ellenségtől. Ez alatt nemcsak azokat a csoportokat értik, amelyek a Domvik-hit leple alatt más isteneket tisztelnek, hanem azokat is, amelyek valóban Domvikot imádják, de a Papi Tanács dogmáitól eltérő felfogásban. Ily módon mindenkit egyformán üldöznek, a Gorvikból beszivárgó boszorkányszektáktól kezdve a különféle hitújító mozgalmakig, melyek időnként fel-felbukkannak az egyetemek teológiai fakultásain. Szintén a Második Arc funkciójából következik, hogy a hatalmas, erődített építésű Domvik-rendházak, melyeknek sűrű hálózata az egész birodalmat átszövi, nem pusztán kultikus központokként funkcionálnak, hanem háborús időkben menedéket nyújtanak a környező vidék lakosságának is.

Harmadik Arc - a Jóság Forrása: Domvik papjai kötelesek gondot viselni a szegényekre és az elesettekre. Szó sincs arról, hogy a társadalmi egyenlőség eretnek és felforgató tanait vallanák, de szilárd elképzelésük van az emberhez méltó életről, és azon igyekeznek, hogy ez senkitől se tagadtassék meg. Felfogásuk szerint például biztos kárhozat vár arra a papra, akinek a gyülekezetéből éhen pusztul valaki. Mindez természetesen kizárólag Domvik híveire vonatkozik, az eretnekekre és tévelygőkre nem. Őket sem tilos ugyan gyámolítani, de nem is számít különösebb érdemnek - hacsak *nem* eredményezi idővel az igaz hitre való áttérésüket. Domvik papjai tehát bőkezűen jótékonykodnak ugyan a Fényes Birodalmon kívül is, ezt azonban mindig buzgó misszionálással körítik, s alkalomadtán attól sem riadnak vissza, hogy a további alamizsnákat védenceik megtérésétől tegyék függővé. Az így szerzett hívek későbbi elhanyagolása főbenjáró bűnnek minősül és a pap azonnali kegyvesztését vonja maga után.

Negyedik Arc - a Gyógyító: A Domvik-papok igen jártasak a gyógyítás tudományában, és más papokkal ellentétben akkor sem válnak tehetetlenné, ha kifogynak a mágiából és profán módszerek alkalmazására kényszerülnek. Ennek köszönhető, hogy Shadon az egyetlen ynevi ország, ahol aránylag hamar megfékezik a pusztító ragályokat; másutt a papok varázsereje kimerül, mielőtt elejét vehetnék a járvány elharapózásának. A gyógyítás szent kötelessége Domvik szolgáinak, a hívektől sohasem fogadhatnak el érte ellenszolgáltatást. Tévelygőkkel szemben nem köti őket ilyen előírás, de amit tőlük kapnak, azt nem tarthatják meg maguknak, mihelyt tehetik, az egészet be kell fizetniük a legközelebbi rendház kincstárába. (Máskülönben esetleg - hisz senki sem hibátlan - még kísértésbe esnének, hogy elhanyagolják híveiket az idegenek javára.)

Ötödik Arc - a Tanító: Domvik papjai nemcsak testi-lelki téren gyámolítják az egyszerű híveket, hanem gondjuk van szellemük művelésére is. Shadon egész Yneven páratlan iskolahálózata teljesen egyházi irányítás alatt áll. A szerzetesi tanítórendek lelkiismeretesen ügyelnek rá, hogy a birodalom valamennyi polgára elsajátítsa a hivatása és társadalmi helyzete által megkövetelt ismereteket, függetlenül attól, hogy gazdag-e vagy szegény. Távlati céljuk, melynek megvalósításához mind közelebb kerülnek, hogy minden shadoni értsen legalább egy kenyérkereső foglalkozáshoz, és legyen tisztában az alapvető hittételekkel. Emellett, mint az emberi tudás egyedül hivatott letéteményesei, azt is gondosan ellenőrzik, hogy mi *ne* kerüljön avatatlan kezekbe. Bizonyos társadalmi rang alatt például kimondottan károsnak ítélik a betűvetést, a külhoni tévtanokat tárgyaló irományok pedig egyetemlegesen tilalom alá esnek. A királyi és az uralkodóhercegi tartományokban - vagyis a birodalomnak azon a kétharmadrészén, ahol nem ők irányítják a közigazgatást - a Domvik-papok az Ötödik Arc jogán politikai tanácsadói posztra tartanak igényt a világi vezetők mellett.

Hatodik Arc - az Eretnekek Ostora: Domvik szolgái idestova már második ezredéve szent háborút viselnek a legveszedelmesebb tévtanok ellen, ami alatt elsősorban a Ranagol-hitet értik. Ezt a vallást azért találják kiváltképpen ocsmánynak, mert a Kosfejes Úr hívei nemcsak azt tagadják, hogy Domvik volna az egyetlen és legfőbb mennyei hatalom, hanem még isteni lényegét sem ismerik el. Ehhez az alapvető és kibékíthetetlen ellentéthez másodlagosan különféle erkölcsi megfontolások társulnak. Mivel Krán messze van, a Domvik-egyház Gorvikot tekinti legádázabb ellenségének, nem utolsósorban azért, mivel egy önnön kebeléből kiszakadt hitehagyó alapította. A Papi Tanács eltökélt ugyan, de nem a vakságig, és nem esik abba a hibába, hogy alábecsülje a Gorvik hátterében meghúzódó Krán hatalmát. Ezért III. Albanus főatya már a P. sz. XIII. században dogmatikus érvényű bullát adott ki, amelyben ünnepélyesen kinyilatkoztatta, hogy a gyalázatos Ranagol-eretnekség ellenében nem számít szentségtörésnek más, kevésbé kárhozatos tévtanokkal szövetkezni - amennyiben e tévtanok képviselői nem kísérelnek meg a frigy ürügyén ármányosan befurakodni az igaz hit által megtisztított tartományokba, mely utóbbi esetben kímélet nélkül kipurgálandók. Lényegében véve az Albanus-féle bullával vette kezdetét a shadoni-pyarroni együttműködés, amely kisebb válságidőszakoktól eltekintve a mai napig töretlen maradt.

Hetedik Arc - a Fekete Angyal: A Hetedik Arc képviseletében a Domvik-papok jogot formálnak arra, hogy bárki halandóról eldönthessék, túllépték-e bűnei az érdemtelenség küszöbét - vagyis azt a határt, ahonnan kezdve létezése már több kárt jelent a teremtett világnak, mint hasznot. Ebből a tételből vezethető le a Domvik-hit egyik sajátos teológiai fogalma, az *exterminus*. Aki elérte az érdemtelenségi küszöböt, annak az elpusztítása (az exterminus) a benne lakozó lélek számára már jótétemény: kiszabadítja a zsákutcából. Ha a testben rekedne, a további gonosztettek iszonyatosan megterhelnék a karmáját. Amikor a pap exterminust hajt végre rajta, tulajdonképpen mentesíti a lelkét ezektől az óhatatlanul eljövendő terhektől. Ilyen körülmények között az ölés aktusa teológiailag feloldozásnak minősül, hiszen a pap a gyilkosság tényével megváltja

a gonosztévőt később elkövetendő bűneitől, s ezáltal előbbre segíti őt az üdvözülés rögös útján.

Képzettségek

A papok nevelésük során sok mindent elsajátítanak, és a későbbiekben is rendszeresen bővítik képzettségeiket. Elsősorban a papi hivatás adta követelményeknek kell megfelelniük, szem előtt tartják azonban a szellemi tökéletesedés útját is. Lelki gazdagodást, bölcsességet remélnek a tudás révén - annak gyakorlati haszna mellett.

A Domvik-pap a Pap főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Etikett	*Af*
Élettan	*Af*
Heraldika	*Af*
Ősi nyelv ismerete (Lingua Domini)	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Legendaismeret	*Af*
3.	Ősi nyelv ismerete (Lingua Domini)	*Mf*
3.	Irodalom	*Af*
4.	Építészet	*Af*
5.	Herbalizmus	*Af*
6.	Méregsemlegesítés	*Af*
7.	Térképészet	*Af*

Különleges képességek

A Domvik-papok elsődleges képessége a papi mágia Élet, Lélek és Természet szférájú varázslatainak használata. Ezen túl az egyedi Domvik-varázslatokat is használhatják.

A Domvik-papok feltétlen engedelmességgel tartoznak egyházi följebbvalóiknak. A tőlük kapott parancsokat minden körülmények között teljesíteniük kell; a legtöbb, amit tehetnek, hogy utólag panasszal élnek a hierarchia magasabb fórumán. (Esetleg az inkvizíciós hatóságoknál; ez esetben azonban nem árt, ha *nagyon* alapos okuk van rá.) Ha egy kalandozó Domvik-pap az engedetlenség bűnébe esik, az eretnekké nyilvánítást kockáztatja. Maga Domvik érdekes módon nem mindig sújtja kegyei megvonásával az efféle vétkeseket. Amennyiben valamelyik prelátusi ítélőszék előtt bizonyítani tudják, hogy papi varázshatalmuk megmaradt (és valóban Domviktól származik), a tévelygőket öt-tíz év szigorú vezeklés után olykor visszafogadják az egyház kebelére.

A Domvik-papok a maguk megfontolt, körültekintő módján mesterei a gyógyításnak. *Gyógyítás* varázslatuk kétszeres hatóerejű (mind a visszatérő Fp-k és Ép-k számát, mind pedig a varázslat erősítését tekintve!), ám alkalmazása ötszörte több időbe kerül a szokásosnál.

Mivel egyik engedélyezett fegyverük sem tartozik a célzófegyverek közé, a Domvik-papok egyáltalán nem fejleszthetik a Célzóértéküket.

A Domvik-pap fegyvertára

A Domvik-pap a hosszú kardon és a hadijogaron kívül semmilyen egyéb fegyverrel nem tanulhat meg bánni. Végszükség esetén ugyan használhat mást, de mindig csak alkalmilag és rövid időre. Az eseményről később papi ítélőszék előtt kell számot adnia; ha kedvezőtlen elbírálás alá esik, általában lefokozzák vagy másik kasztba sorolják. (A szükségtelennek ítélt fegyverhasználat szokványos büntetése öt év vezeklés a szerzetesek vagy a boszorkányvadászok között.) A tilalom alapos okot nélkülöző, szándékos megszegését az egyházi hierarchiából való kitaszítással és eretnekké nyilvánítással büntetik.

A hadijogar értékei: **Tám./kör**: 1, **Sebzés**: 1k6, **KÉ**: 8, **TÉ**: 11, **VÉ**: 12, **Súly**: 2, **Ár**: nem kapható - kizárólag Domvik papjai rendelkezhetnek vele.

Domvik-paplovag

Boszorkányvadász (Mendraiosz)

Ami a kasztbesorolást illeti, a Paplovagok egy különleges, egész Yneven egyedülálló változatáról van szó. Olyan egyedien képzett fegyverforgatók ők, akik - bár a következő *kvalitheián* részt vehetnek - ritkán lépnek át más Domvik-hitű kasztspecializációba. Mint elnevezésük is utal rá, elsődleges feladatuk a Shadonban tevékenykedő boszorkányok szektáinak, rendjeinek felszámolása, kapcsolataik felgöngyölítése. Ezt híresen hatékonyan csinálják.

Különleges ügyekben információgyűjtést is végeznek, amely hosszabb időre - esetenként végleg - házájuktól távol eső vidékekre parancsolja őket. Mivel a Fényes Birodalom területileg és politikailag rendkívül változatos, meg kell említeni, hogy Shadonnak nem minden régiójában képeznek Boszorkányvadászokat, csak az északi és a határvidéki tartományokban. Ennek az az oka, hogy túlnyomórészt errefelé mutatkozik - jobbára gorviki irányítás alatt - jelentősebb boszorkánytevékenység.

Az eredményesség érdekében ezeket a fegyverforgatókat néhány alapvető varázslat használatára, a boszorkánymágia ismeretére, a hírszerzés-kutatás fortélyaira - egyszóval a túlélésre képezik ki. A játékos és a kalandmester által közösen meghatározott öt varázslatot használhatnak a Kis Arkánumból. Felismerik a boszorkánymágiát (a tapasztaltabbak a boszorkánymesterit is, bár ez ritkább), "ki tudják szúrni" az átkos némbereket, s jó eséllyel azokat is, akik a befolyásuk alatt állnak. Ezek után felkutatják és elpusztítják a felforgatókat - haláluk előtt azonban akár kínzás árán is kiszedik belőlük a további munkához szükséges információkat.

Irányításukat tekintve Domvik egyházának külön rendházaihoz tartoznak. Ezek afféle félig titkos bázisok, ahonnan bevetésre indulnak vagy területellenőrző munkájukat szervezik. A köznéppel szoros a kapcsolatuk, a pórok nyugodt hétköznapjaik őreinek tekintik őket. Kék *pharon*jukkal, amit sötétkék övvel húznak össze, gyakran találkozni szerte Shadonban.

Az északi és a határvidéki tartományokban kissé eltérő módon tevékenykednek. A Gályák Tengerének mellékén legtöbbször egyénileg szervezkedő ellenségekre vadásznak. Errefelé ritkábbak a szekták, Shadon egyik fő kereskedelmi területén az ellenőrizhetetlen forgatagot Gorvikból magányosan "átdobott" boszor-

kányok igyekeznek kihasználni. Alkalmazkodva ezekhez a viszonyokhoz, az itteni boszorkányvadászok a hajós-, kereskedő-, vámos- és bankárálcát kedvelik a legjobban, mivel így tudják a lehető legtöbb idegent ellenőrizni. A nagyobb városok fogadóiban is vannak beépített embereik. Az álcázás hitelessége miatt értenek is a felsoroltakhoz. Az ártalmatlanná tett boszorkányokat fegyverhüvelyükön (északon) vagy -övükön (a határvidéken) egy-egy hajfonattal jelölik, amitől az áldozatot saját kezűleg fosztják meg. Az apró fonatok mennyisége szolgál alapul ahhoz, hogy az azonos szintűek közötti rangkülönbséget megállapítsák.

Nyugat-Shadonban nem egyes némberek felkutatása a feladat, hanem a kiépített szekták felszámolása. Ez a terület távolabb esik Gorviktól, ezért nagyobb szükség van az ellenfél számára ilyesféle központokra. Azonfelül ellenőrizhetőbb régió ez, bár hasonlóan kereskedelmi zóna. A nomádok közelsége miatt paplovagi rendházak is találhatók itt. Rögtönítélő bíróságok hozzák meg a végső döntést - északon gyakoribbak a birodalmi székek ítéletei. A sajnálatos korrupció, amely a Gályák Tengere környékén tapasztalható, errefelé nem jellemző annyira.



Harcérték

A boszorkányvadászok tulajdonképpen paplovagoknak tekinthetők, de fontos egyéb irányú képzésük is. Ezért harcértékeik a többi paplovagétól némileg eltérően alakulnak. KÉ alapjuk 8, TÉ alapjuk 18, VÉ alapjuk 73, CÉ alapjuk (csak a határvidéki tartományokból származóknak) 5. Tapasztalati Szintenként 9 Harcérték-módosítót kapnak, amiből 3-3 kötelezően TÉ-jükre és VÉ-jükre jut, a fennmaradó hármat tetszés szerint oszthatják szét.

Életerő és fájdalomtűrés

Életerejük nem kiemelkedő, a fájdalmat azonban viszonylag jól tűrik - más paplovagoknál kevesebb időt töltenek testük acélozásával. Ép alapjuk 5, Fp alapjuk 6, amelyhez minden további szinten (az elsőn nem) k6+4 járul.

Képzettségek

A boszorkányvadászokat - az egyház elveinek megfelelően - speciális feladatokra képezik ki. Ez annyit tesz, hogy fegyverforgató tudásuk mellé jól hasznosítható ismereteket szereznek a boszorkányokról is. Hosszan tartó tanulóéveik (10-15 év) során eléggé megterhelik őket képzésük, így Kp alapjuk csupán 2, amihez szintenként további 6 adható.

A boszorkányvadászok képzettségek tekintetében lényegesen különböznek más paplovagoktól.

A boszorkányvadász a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	**fok/%**
2 Fegyverhasználat (mendra, kínzókés)	*Af*
1 Fegyverhasználat (nyugaton íj, északon bármi)	*Af*
Kultúra (shadoni)	*Mf*
Helyismeret (saját)	*60%*
Erölcs	*Mf*
Pszi	*Mf**
3 nyelvismeret (shadoni, gorviki, nomád)	*Af* 5,3,3
Írás/olvasás	*Af*
Vallásismeret (Domvik)	*Af*
Történelem	*Af*
Heraldika	*Af*
Lovaglás	*Af*
Ősi nyelv ismerete (Lingua Domini)	*Af*
Mágiaismeret (boszorkány)	*Af*
Álcázás/álruha	*Af*

*A boszorkányvadászok pszije minden szempontból mesterfokúnak számít kivéve a Pszi-ostrom diszciplínát, amely a kyr metódus diszciplínájával azonos.

További szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

TSZ	**Képzettség**	**fok/%**
2.	Legendaismeret	*Af*
2.	Kínzás	*Af*
3.	Herbalizmus	*Af*
3.	Nyomolvasás/eltüntetés	*Af*
4.	Méregsemlegesítés	*Af*
4.	Történelemismeret	*Mf*
4.	Álcázás/álruha	*Mf*
5.	Mágiaismeret (boszorkány)	*Mf*
5.	Fegyverismeret	*Af*
6.	Élettan	*Af*

Különleges képességek

Képesek a Domvik által adományozott papi varázslatok közül ötnek a használatára, amit a Kis Arkánumból választhatnak. *Első szinten* 9 Mp-t kapnak, ehhez minden szintlépéskor k3+3 Mp járul. Szent jelképük egyben a kasztuk medálja is.

A boszorkánymágia beható ismeretén túl bizonyos eséllyel képesek felismerni, ha valaki egy boszorkány bűvös befolyása alatt áll. Ez nem automatikus, csak akkor lép életbe, ha gyanakodva erre, olyan személy viselkedésében figyelnek fel változásokra, akit valamennyire ismernek. Intelligenciájuk tíz feletti részét 8-cal beszorozva megkapjuk a százalékos alapesélyt, amellyel megállapíthatják a befolyásoltság tényét (mibenlétét azonban nem!). Ehhez a százalékhoz még az alábbi módosítók járulhatnak:

- távoli ismeretség esetén (pl. távoli boszorkányvadász rendházak tagjai, néhány találkozás után) 5 %;
- átlagos ismeretség esetén (pl. az ellenőrzött területen lévő falu lakói, rendszeres találkozások után) 10 %;
- közeli ismeretség esetén (pl. saját rendházának tagjai) 15 %;
- rokonai esetében 20 %;
- közeli vérrokonai esetében (+/- egy generáció) 25 %.

A boszorkányvadász erően ragaszkodik kasztmedáljához, amely tartalmazza lelkének lenyomatát is. A tenyérnyi ötvösmunka különlegessége az, hogy tulajdonosát - és csak őt - megóvja bizonyos fokig az asztrális támadásoktól, ha azt boszorkány kísérli meg. Ha a boszorkányvadászt ilyen támadás éri, akár tudtán kívül is, a medál egyrészt figyelmezteti erre, másrészt aktiválódik. A karakter dob k6-tal, s a kapott értéket hozzáadhatja Asztrál főjellemzőjéhez (amely még így sem lépheti túl a 20-at). Esetleges asztrális pszi-pajzsához ez az érték természetesen hozzájárul. A hatás elmúltával (k6 perc múlva) a bónuszok eltűnnek, s a *mendraiosz* Asztrálja az eredeti értékre "gyengül". Ez a változás megviseli a boszorkányvadász lelkét is: az előbbi k6 dobásnak megfelelő óráig ingerlékeny, türelmetlen lesz, egyébként nyugodt lénye nehezen talál vissza a korábbi kerékvágásba.

Aktiválva a medál minden egyéb, asztrálisan ható vagy az asztráltestet manipuláló varázstárgyat semlegesít és működésképtelenné tesz, ami a karakternél van, akár tud róla, akár nem. A medál egymás után következő aktiválásai során a kapott k6 dobások nem adódnak össze - semmilyen körülmények között sem! Mivel a medál a boszorkányvadász lelkének lenyomatát őrzi, boszorkányok kezében halálos fegyverré válhat. A szimpatikus mágiát figyelembe véve (amit a medál segítségével egy boszorkány - és csakis az - hoz létre) a boszorkányvadász ME mentődobásra nem jogosult, a varázslat automatikusan hat rá!

A boszorkányvadász karakterekbe nevelésük során beleivódik a gyűlölet a boszorkányok iránt, állandóan gyanakvóvá teszi őket a nőkkel szemben. Hosszú évek után fogadják csak bizalmukba a nőneműeket, ha ezt egyáltalán megteszik. Shadoniként meglehetősen büszke emberek, s eltántoríthatatlan társak a "nehéz napokban".

A boszorkányvadász fegyvertára

A boszorkányvadász fő fegyvere a *mendra*. Ez egyik kasztszimbóluma is egyben. A küldetések előtt papok szentelik fel, s hogy tisztaságát megóvja, a *mendraiosz* sosem véset rá hatalmat biztosító rúnákat. Forgatása gyorsaságot és ügyességet kíván, ezért a kaszt tagjai nem hordanak sodronyingnél nagyobb SFÉ-jű vértezetet. Az északi tartományokban kedvelt dobófegyverük a hajítóbárd, a nyugati határ mentén a nomádok ellen is hatékony íjakat részesítik előnyben.

A végső leszámoláshoz mindig mendrájukat használják, azzal metszik le azt a bizonyos hajtincset is. A mendra értékei:

Tám./kör: 1, **Sebzés:** k6+3, **KÉ:**9, **TÉ:**13, **VÉ:**16, **Súly:** 1, **Ár:** 5 e

Tőrnél hosszabb, hosszú kardnál valamivel rövidebb, lágyan ívelő pengéjű szúró-vágó fegyver, markolatánál a keskeny pengét recékkel látják el a fegyverkovácsok. Ezzel a durvább felülettel roncsoló sebeket lehet ejteni, de megkönnyíti az ellenfél lefegyverzését is. A mendra a boszorkányvadász számára készített szent fegyver, az isteni akarat eszköze. A *mendraiosz* sosem válik meg tőle, büszkén viseli. Elrejtésére csak akkor vállalkozik, ha megbízása ezt feltétlenül megköveteli.

Paplovag
(Leiosz Thaira)

Nincs kizárva, hogy a paplovagság egész intézményét a Domvik-hitnek köszönhetjük, amely kezdettől fogva Shadon lovagi kultúrájában terjedt és virágzott. Az első Domvik-paplovagokról a P. sz. VII-VIII. századtól kezdve vannak adataink, és úgy tűnik, a pyarroni egyház tőlük vette át a hivatás eszméit és gyakorlatát. (Az egyes pyarroni isteneknek korábban legfeljebb olyasforma katonapapjaik voltak, mint manapság Kyelnek.) Az ősibb, humán civilizációkban semmi nyoma paplovagoknak, a kyr hagyomány sem ismeri őket; Észak-Ynevre csak a pyarroni hit terjedésével jutottak el.

Domvik paplovagjai világias erkölcsök szerint élő, öntudatos és pompakedvelő fegyverforgatók. Egyesítik magukban a papi erényeket a több évezredes shadoni lovagi hagyományokkal. Legfontosabb számukra az egyház, a vallás és a hívek védelme (ebben a sorrendben), melynek minden mást alárendelnek, szükség esetén a saját életüket is. Hétszögletű hasáboltáraikon a Hét Arc faragott képe díszeleg, ámbátor legnagyobb becsben természetesen a Hatodikat, az Eretnekek Ostorát és a Másodikat, a Hit Védelmezőjét tartják. Uruk szent jelképei közül kizárólag a lovagi kardot használják, egyúttal természetesen fegyvernek is. Ha csak lehetséges, a nyilvánosság előtt ezüsttel vagy arannyal futtatott díszpáncéljukban mutatkoznak, gazdagon felszerszámozott csatamén nyergében, hófehér és bíborszín ünnepi ruhákban - meglehetősen hiúk ugyanis, s szeretnek elkápráztatni fellépésükkel másokat. Ahhoz azonban elég gyakorlatiasak, hogy hadba sokkal praktikusabb és egyszerűbb öltözékben vonuljanak.

Kánonjogilag az egyház fölszentelt tagjainak minősülnek, a harmadik kasztba, a *leiosz thairába* tartoznak. Ugyanakkor életvitelüket nem szabályozzák kötelmek és előírások; sokan ugyan rendházakba vonulnak közülük, ez azonban teljesen önkéntes döntés a részükről, senki nem kötelezi rá őket. Shadon minden tartományában fellelhetők rendházaik, amelyek a lovagvárak sajátos stílusjegyeit viselik magukon. Leginkább az ő fe-

hérre edzett kardjukra támaszkodik az egyház katonai ügyekben. A felföldi tartományok erőszakos és vad népeivel is nekik kell felvenniük a harcot - ezért bukkan fel e vidéken a legtöbb paplovag. Egyéb feladataik mellett egyházi személyek kíséretét látják el, boszorkányszekták és -rendek felszámolásában vállalnak részt, és szinte mindenütt felbukkannak, ahol - legyen Shadon határain kívül vagy belül - Domvik vagy szövetségesei érdekeit kell védelmezni. Kiemelt fontosságú feladatuknak tartják a Fényes Birodalom határain kívül küzdeni az igaz hit védelmében, ezért hazájuktól távol is viszonylag gyakran találkozhatunk velük. Valamennyien engesztelhetetlenül gyűlölik a Ranagol-hitet, szüntelen szószólói a Gorvik ellen vezetett véres háborúknak, s a Dúlás esztendejében szép számmal harcoltak államszövetségi területen a kráni hordákkal. Senkitől sem tűrik azonban, hogy urukról lekicsinylőleg vagy tréfásan nyilatkozzék, ami nemegyszer kavart már komoly bonyodalmakat; többek között ez az oka annak, hogy ki nem állhatják egymást az yllinoriakkal.

Külhonban a papokéhoz hasonlóan információgyűjtést is végeznek, a Gonosz szolgáit pusztítva akár egész életüket hazájuktól messze töltik. Felbukkanásukat mindig egy-egy átkos szekta kifüstöléséről szóló hír követi. Domvik korcs megjelenési formáit - a papokkal karöltve - szintén ők üldözik.

Beszámolóval - a feladattól függően - a papoknak vagy az inkvizítoroknak tartoznak, de önálló cselekvésre is jogosultak - külhoni tevékenységük során csupán mélységes hitükre és karjuk erejére vannak utalva. Útjaikra mindig magukkal viszik Domvik Szent Igéit is.

Mint említettük, a *leiosz thairák* nem kötelesek belépni valamelyik egyházi lovag-rendbe, szabadságukban áll egyénileg tevékenykedni, saját belátásuk szerint. Mindazonáltal tucatnyi Domvik-lovagrend létezik, élükön paplovagokkal, lovagokkal, melyek főként választott védőszentjük személyében és jelképében különböznek. Leghíresebb közülük az Isten Kardja lovagrend és a Hatodik Arc Testvérisége. Az előbbi shadoni, az utóbbi verionei. (Verione a Nyugati Tartományok egyike, azonos nevű székvárosával.) Megbecsülésben és tiszteletben mind közül kiemelkedik az Angyalgárda, ők a Főatya közvetlen testőrei Tela-Bierrában. Angyalszárnyas vállvasaikról messziről megismerni őket, rendházuk közvetlenül a Seca Retissa bazilika mellett található.

Képzettségek

A paplovagokat a többi Domvik-kaszthoz hasonlóan a lelki kiegyensúlyozottság útján nevelik - tudásukat és karjuk kivételes erejét mindig a kánonilag definiált Jó oldalára állítják. Számukra is nyitva áll az út az inkvizítori *kvalitheia* felé. Számos fegyveres, tudományos és világi isme-retre tesznek szert tanulóéveik során, amelyek mind idejüket, mind energiájukat jócskán felemésztik.

A *leiosz thaira* a Paplovag főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	fok/%
Legendaismeret	*Af*
Éneklés/zenélés	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Ősi nyelv ismerete (Lingua Domini)	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Fegyvertörés	*Af*
2.	Élettan	*Af*
3.	Tánc	*Af*
4.	Ősi nyelv ismerete (Lingua Domini)	*Mf*
6.	Történelemismeret	*Af*
7.	Nehézvértviselet	*Mf*

Különleges képességek

Elsődleges különleges képességük az, hogy ismerik és használják a papi mágiának és Domvik egyedi Kis Arkánumának varázslatait.

Felszentelt fehér pallosuk Domvik akaratának jelképe, forgatásában jeleskednek. Az Egyetlen ellenségeit minden esetben ezzel küldik Domvik színe elé. Ha olyan körülmények között kell áldozatukat istenüknek bemutatniuk, amikor nincs felszentelt Domvik-oltár a közelben, akkor kardjuk tenyérnyi széles lapjára helyezve égetik el azt.

A leiosz thaira fegyvertára

A Domvik-paplovagok fegyvertára teljes mértékben megegyezik a lovagokéval. Csupán fehér lovagi kardjuk és címeres pajzsuk tér el azokétól. Ezektől - a lovagokhoz hasonlóan - sosem válnak meg. Kasztjuk szentségére büszke személyiségük tiltja ezt számukra.

Domvik papjai és palovagjai közül a leginkább rátermettek, akik képesek eleget tenni a *kvalitheiák* támasztotta követelményeknek, bekerülhetnek az inkvizíció szervezetébe.

Inkvizítor (taleiosz)

Domvik akaratából és szentségének védelmében a Buzogány és Kar évében 417 eretnek, vallásgyalázó, boszorkány és hitevesztett egyházszolga eretnekpere és máglyahalála jegyeztetett be a Shadoni Inkvizíciós Liga éves jegyzőkönyvébe.

Ezen kívül 75 esetben találtatott ártatlannak a vádlott - 34 esetben külhoni polgár, kereskedő vagy utazó. Fellebbezés 11 ügyben jegyeztetett be. A felmentő ítéletek mindegyikét az érintett Tartományi Inkvizíciós Szék taleiosza hagyta jóvá.

A perek lebonyolítását és az ítéletek helybenhagyását minden esetben az Inkvizíciós Liga felesketett taleiosza végezte, az Egyetlen egyházának törvényei szerint. Ezen adatok hitelesítése és zárolása az év utolsó ligagyűlése alkalmával történt.

Saidon ethas Domvik so dia thei!

Részlet a P. sz. 3651-es máglyaperek éves záradékából

A záradék idézett szövegéből kitűnik, hogy a shadoni inkvizíciónak nem kell tétlenség miatt panaszkodnia. A Liga hírével dacolva minden esztendőben több száz, jobbára gorviki - de akadnak kivételek is - ügynök, boszorkány, és eretnek felforgató próbálkozik az egyház meg-

rendítésével. Számos alkalommal kell hát felfigyelniük a birodalom lakóinak az inkvizítorok kivételes képességeire és súlyos döntéseire.

Félelemmel vegyes tisztelet övezi alakjukat, amikor egy ügy kivizsgálására megérkeznek a helyszínre az inkvizíció címerével jelölt, zárt kocsijukban. Nem véletlenül rettegik vörös övvel díszített, fehér *pharon*jukat: hatalmat sugárzó, zord tekintetüktől inába száll a bátorsága még annak is, akinek nincs is vaj a füle mögött. A szúrós szemű egyházszolgák előtt kivételes akaraterő birtokában lehet csak egyenes derékkal megállni. Mégis bölcs és igazságos emberek hírében állnak.

Sajnos előfordul, hogy - főleg Észak-Shadonban - dolguk végezetlenül kell rendházaikba megtérniük: a mindenhová beférkőzni képes férgek néha az igazság és törvény almáját is megdézsmálják. Számos bűnös menekül meg az igazságszolgáltatástól Shadonban minden esztendőben. Be kell ismerni, hogy az egyház keze sem érhet el mindenhová.

Mégis azt kell állítanunk, hogy a birodalom hatalmas méreteihez képest az inkvizíció igen hatékony munkát végez. Leginkább az északi tartományok kereskedővárosainak zavarosában, a Felföld ellenőrizhetetlen régióiban és a nyugati határ mentén akad dolga. Északon a magányosan ténykedő gorviki ügynökök, Nyugat-Shadonban a szétszórtan bujkáló boszorkányszekták, a Felföldön a délre szökött veszélyes ellenségek elpusztítása tartozik fő feladatai közé. A *taleioszok* boszorkányvadászokkal és papokkal kiegészített különítményei gyakran indulnak küldetésre. A vezető posztja mindig nekik jut; erre tekintélyük, képességeik és megbízólevelük jogosítja fel őket. Döntéseiket nem kérdőjelezhetik meg az alárendeltek.

Bárhol járjanak Shadonban, szavuk parancs - mintha a Papi Tanács felügyelőjének szájából hangzott volna el.

Varázstudók és harcosok ők, akiket feladatuk jobbára a Fényes Birodalom határai között marasztal - igen ritka eset, amikor egy inkvizítor elhagyja Shadont. Tudása, hatalma olyan kincs, amelyet az egyház sosem oktalanul tesz kockára. Hivatalos államügyekben útnak indulnak ugyan néha, de mindig a Papi Tanács által melléjük rendelt



kísérettel. Különleges ügyekben fordul ez csak elő - egyébként a papok töltik be az egyházi diplomaták szerepét.

Az a nyomorult, aki az eretnekperek vádlottjaként találkozik egy *taleiosszal*, hófehér *pharon*ba öltözött szigorú alakot láthat. Bíborvörös övet visel, szimbóluma papi, mendrája harcosi hatalmát tükrözi. A papok törvénygyűrűjének pecsétjével ellátott pergamenek tartalmával csak egy *taleiosz* vitázhat, alexandritköves gyűrűjének jele felülbírálja a papokét.

Soraik közé csak az initiatusi fokozatot (6. TSZ) elért papok - igen ritkán paplovagok, boszorkányvadászok - köréből kerülhet új tag. És a Liga alaposan megvizsgálja a *kvalitheiá*ra jelentkezőt, valóban alkalmas-e a kiemelt tisztségre. A kánonjog tökéletes ismeretén kívül a *kvalitheia* teljesítése kivételes papi és fegyverforgatói képességeket is igényel - ám aki túljut rajta, az a Shadoni Inkvizíciós Liga felszentelt tagjai közé léphet (7.TSZ-ű inkvizítorként). A rá háruló felelősség súlya alatt sok inkvizítor összeroppant már - a külhoni gyanúsítottak mögött álló országok töviről hegyire átvizsgálják a perek jegyzőkönyvét, ha megbízott megfigyelőt nem is áll módjukban küldeni. A tét különösen nagy, ha szövetséges hatalmak alattvalóiról van szó.

Az inkvizítor karakter Shadonban különleges előjogokkal bír. Az alárendelt kasztok (boszorkányvadász, szerzetes, pap, paplovag) feltétlen engedelmességgel tartoznak neki, még a nála magasabb szintű papok

is. Zöldköves gyűrűje felhatalmazza bármely ingóság kisajátítására a birodalom területén. A legmagasabb egyházi körök akaratát képviseli - nem tűr ellentmondást. Sohasem él vissza - de mindig él - hatalmával, amelyért kizárólag az egyháznak tartozik elszámolással.

Képességek

A korból adódó módosítókat mindig figyelembe kell venni: a *taleioszok* között nem találunk olyan embert, aki már ne járna negyvenes éveinek vége felé!

Képzettségek

Inkvizítori képzésük hosszadalmas, több, mint öt év. Közben megváltozik addigi értékrendjük, gondolkodásmódjuk: a kaszt szinte új embert kíván. Ezalatt az idő alatt a lentebb felsorolt képzettségeket sajátítják el.

Az inkvizítorok szabadon rendelkeznek minden olyan képzettséggel, amit előzőleg papként vagy paplovagként szereztek. (Mivel inkvizítorként tevékenykedve nincs rá szükségük, nem alkalmazzák a *Pajzshasználat* és a *Nehézvértviselet* képzettségeket. A volt paplovagoknak a lovagi kardról is le kell mondaniuk - nehézvért nélkül haszontalanná válna a súlyos eszköz). Ha az alább felsorolt képzettségek közül egyeseket eleve ismernek (netán már magasabb fokon is), természetesen nem kell újratanulniuk; más, új képzettségeket viszont nem vehetnek föl helyettük.

Mivel a sok tanulás után nem nagyon jut idejük egyéb képzettségek elsajátítására, minden további szinten csupán 2 Kp-val gazdagodnak. Az eddigi képzettségeken túl a következőket kapják 7. TSZ-en, vagyis az első *taleioszi* szintjükön:

Mágiaismeret (boszorkány)	*Mf*
Etikett (shadoni)	*Mf*
Történelemismeret	*Mf*
Vallásismeret (Domvik-hit)	*Mf*
Vallásismeret (más vallás)	*Af*
Lélektan	*Mf*
Kínzás	*Mf*



Különleges képességek

Az inkvizítorok rendelkeznek a papok tudásával - esetenként boszorkányvadászi vagy szerzetesi múltjuk miatt még többel is. Ezt azonban tovább bővítik a rendházaik nagymesterei. Idővel beavatást nyernek a *Magasabb Misztériumok*ba, s elsajátíthatják a Shadonban egyébként tiltott varázslói mozaikmágiát is. A *Magasabb Misztérium*okon azt a fajta tilalmas tudást kell érteni, amit bizonyos érettségi fok alatt senki sem sajátíthat el büntetlenül Shadonban. Ide tartoznak például a Kosfejes Nagyúr (akit Shadonban csak a Gonosz Első Szolgájának neveznek) tanításai, a démonológia, a fekete mágia és a mozaikmágia, valamint a boszorkánymesterek és a boszorkányok mágiája. *A fenti mágikus módszereknek csupán az elméleti részét sajátíthatják el - semmi esetre sem lennének hajlandók azt alkalmazni is.*

Taleioszi törvénygyűrűjük hivatali értékén túl képes a Hatalom Aurájának megidézésére is. A gondolati parancs hatására az inkvizítor alakját kékesen derengő, lüktető aura veszi körül, melyre 1 szegmensig kell koncentrálnia. Az aura fényesen ragyog, távolabbról is jól kivehető. Hatalmat áraszt, megpillantója Asztrálpróbára jogosult (TME): ez dönti el, hogy a *taleiosz* hatása alá kerül-e. Ha próbáját elvéti, csak áll egy helyben lenyűgözve - s ha oka van rá, rettegve. Az inkvizítor szintjének megfelelő szeg-

mensig teljesen cselekvésképtelen. A hatás elmúltával minden visszazökken a régi kerékvágásba, ám a megrettent bűnös asztrál- és mentálteste nem tudja feledni az élményt: az inkvizítor által alkalmazott minden Asztrál- és Mentálmágia ellen - 10-zel dobja Mágiaellenállását, az inkvizítor szintjének megfelelő számú körig .

A leírásból kitűnt, hogy a *taleioszok* képességei messze túlmutatnak a papok hatalmán. Shadonban összesen nincs belőlük több négyszáznál - évente legfeljebb heten nyerik el ezt a tisztséget. Jónéhányuk másféle misztikus hatalmaknak is parancsol - a Shadonról leírtak ismeretében ezek megalkotása a KM fantáziáját dicsérheti. Óvatosan kell azonban bánni a hatalommal: kétélű fegyver, ami számtalan dologhoz hozzásegít, de sokak irigységét válthatja ki. Az egyház vigyáz szolgáira, de még így is gyakran megzavarják a Liga munkáját azok a sikertelen - vagy éppen sikeres - merényletek, amelyeket egy-egy főrangú *taleiosz* ellen intéznék.

Amelyik játékos vállalja a Shadonhoz fűződő kötöttségeket és az állandó életveszélyt, az megszorításoktól nem mentes, de érdekes kalandoknak nézhet elébe a Liga egyik inkvizítorával.

A TITKOS INKVIZÍCIÓ

Az inkvizítorok Titkos Társasága többször is felbukkanó, majd ismét nyomtalanul eltűnő szál Domvik egyházának bonyolult és szerteágazó hierarchiájában. Valójában ott áll minden nagy horderejű döntés hátterében, szürke eminenciásként irányítja a hatalmas gépezet működését. Tagjai a kívülállók számára az egyházi hierarchia különböző szintjein álló tisztviselők csupán - a titkos inkvizícióhoz való tartozásukat szigorúan titokban tartják. Kivételesen művelt, kiemelkedően tehetséges emberek, akikre a szervezet általában már ifjúkorukban felfigyel. Vallási (teológiai) fokozatuk mindig magas: Albus, Candidatus vagy Canus. Két nevet használnak, kettős életet élnek; két személyiségük összetartozását a legritkább esetben leplezik le. Az egyik énjük gyakorta valami nem sokra becsült, csekély hatalmú bürokrata, míg a másik legendás hírű, óriási befolyással bíró titkos inkvizítor.

Az inkvizítorok Titkos Társasága az egyház helyes mederben tartását, a visszaélések és kihágások megakadályozását tartja egyik fő feladatának. Érdekes, bár szükségszerű, hogy leggyakrabban éppen az Inkvizíciós Ligával szemben kénytelen fellépni, hogy elejét vegye az igazságtalanságokhoz vezető, felesleges túlbuzgóságnak. Hasonlóan kemény kézzel bánik el a Gonosz szolgálatába álló papokkal és más egyházi személyiségekkel is.

Ezzel máris elérkeztünk a titkos inkvizíció másik, még fontosabb feladatához: a Gonosz elleni küzdelemhez. A titokzatos szervezet tagjai súlyos titkok ismerői, olyan titkokéi, melyek megzavarnák az egyszerű emberek, de még a kevésbé megtisztult papok elméjét is. Tudói a titoknak, hogy Domvik közkeletű tanításai - a példázatok, legendák, tanulságos történeti históriák - valójában egyáltalán nem vagy egészen másként estek meg, s hogy az egész misztérium nem más, mint gondosan felépített emberi alkotás. Olyan jótékony hazugság, mely segíti az egyszerű embereket szellemi tisztaságuk megőrzésében, nem zavarja össze a fejüket a teljes igazság követhetetlen bonyolultságával. Hiszen az emberi természet elzárkózik az elől, amit nem ért - Isten valós lényét megérteni pedig kevés elme képes -, miáltal letévedne az útról és martalékává válna a káosznak és teremtményeinek, a démonoknak.

A titkos tanítás szerint az Egyetlen nem más, mint az Univerzumot összetartó erő, mely küzd a káosz erői, a gonoszság és a démonok ellen, s melynek a más vallások által hitt isteneknek csak egy-egy részét képezik. Nem cáfolja ezen istenek létezését, pusztán kimondja, hogy ők nem maga az Egész, csak annak egy-egy ré-



sze - éppúgy, ahogyan az angyalok sem egyenlőek istennel. Az ember - aki gyarló, s a tőle ennyire távoli, egyetemes hatalmat képtelen átfogni a tudatával - az említett isten-szilánkokban hisz. A Domvik-hit se nem több, se nem kevesebb más vallásoknál, csak abban különbözik tőlük, hogy nem egy létező isten-szilánk alakja köré kovácsolták, hanem tudatosan megtervezték. Úgy alkották meg, hogy a lehető legnagyobb esélyt biztosítsa a léleknek az örök körforgásban való helyes előrehaladáshoz. Domvik tehát abban a formában, miként az emberek tisztelik, nem létezik, mert ő maga az Egyetlen, a mindenek felett álló Egész. Ezt a súlyos titkot természetesen kizárólag a Társaság tagjai ismerik, még kívülálló papok előtt is elleplezik, bármily magasan is álljon az illető a ranglétrán; hiszen ha kitudódna, széthullana a vallás, és millió tanácstalan lélek válhatna a démonok könnyű prédájává.

Az inkvizítorok Titkos Társasága titokban küzd a gonosz és a démonok ellen. Az általa alkotott, közismert szertartások azt a célt szolgálják, hogy távol tartsák az egyszerű emberektől a démonokat. A megelőzésen felül természetesen rendelkezik a fertőzés eltávolítására alkalmas eszközökkel is: papokkal, fejvadászokkal...

A titkos inkvizíció beavatottjait nem lehet képzettségek alapján osztályozni. Bármelyik kaszt tagjai alkalmasak lehetnek a tagságra, "csupán" a kivételesen magas intelligenciát, a tiszta logikát, a rendíthetetlen lelkierőt követelik meg tőlük.

Egyedi varázslatok

A Kis Arkánum Litániái

Az Egyetlen Kutató Szeme

Szféra: Egyedi, Lélek, Élet
Mana-pont: 8
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Domvik szolgái ezzel a varázslatukkal felmérhetik a kiválasztott lény asztráltestét. Az anyagi test érintéséből kiindulva nyomon követik az asztráltesthez vezető vékony fonalat, miközben elmormolják a litániát. Szent jelképüket a kezükben tartva szemügyre veszik; torzulásaiból, a rajta "látható" sötét és világos foltokból következtetni tudnak az illetőnek a legalapvetőbb emberi értékekhez való viszonyára. Ezek: a törvény, a halál, az élet, a hűség, az elkötelezettség, az öncélúság, az önzés. Az információk egy pillanat alatt, összbenyomásként jutnak el a pap elméjébe.

Mindezek alatt - ha öntudatánál van - az áldozat szembesül a pap asztráltestével, annak tisztán ragyogó hatalmával. Ha nem ájult vagy nem alszik - esetleg ellenáll -, a papnak sikeres Támadódobást kell tennie, hogy megérinthesse az áldozatot.

A varázslat 2 Mp befektetésével 3 E-vel növelhető.

Domvik Segedelme

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 17
Erősség: 15
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A pap istene hatalmával megacélozza asztráltestét, így ellenállóbbá teszi az asztrális hatásokkal szemben. Dobhat k6-tal, az eredményt hozzáadhatja Asztrál főjellemzőjéhez (de a kasztból adódó maximális Asztrál-értéket nem lépheti túl így sem!), a dobás kétszeresét pedig Asztrális ME-jéhez.

Ekkor az, aki a papra asztrálvarázst mondott, a pap megnövekedett, hatalmat sugárzó asztráltestével kerül szembe. Akaraterő-próbára jogosult, hogy a benyomás hatása alá kerül-e. Ha azt elvéti, az ő Asztrálja sínyli meg - a pap által dobott k6-nak megfelelő értékkel csökken k6 óráig az.

Ahhoz, hogy mindez megtörténjen, a papnak tudnia vagy sejtenie kell, hogy rá asztrálvarázst mondanak. Ha valamely képzettsége vagy ismerete alapján ezt nem tudja kikövetkeztetni, nem használhatja a varázslatot!

Ha a pap varázslata valamilyen oknál fogva nem is jön létre, akkor is megzavarja az Asztrálját támadó varázshasználót: a támadó által az asztrális varázslatra szánt Mana-pontok elvesznek. Azonos kezdeményezés esetén az a varázslat jön létre hamarabb, amelyiknek elmondása rövidebb ideig tart. 2 Mp-ért további 1 E-vel erősíthető

Figyelem! A varázslat az időtartama lejártáig semlegesít minden asztrális hatású varázstárgyat, amit a pap visel, jó- és rosszindulatúakat egyaránt!

A Kis Arkánum Rituáléi

Asztrális Bénítás

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 15
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap - sikeres támadódobás után - varázslás közben megérinti ellenfelét, miután felmutatta neki szent jelképét. Közben asztrális csapást mér rá, s ha annak sikertelen a Mágiaellenállása, akkor k6 pontot veszít Asztráljából az időtartam lejártáig. Ezalatt az áldozat asztrálteste a támadás következtében megrendül: elbizonytalanodik, alapvető érzelmi viszonyai összezavarodnak. Ha a varázslat időtartama alatt cselekedni próbál, körönként sikeres Akaraterőpróbát kell tennie, hogy úrrá tud-e lenni zavarodottságán, máskülönben tehetetlen marad.

Ha az Asztrálja a levonással 5 alá csökken, azonnal eláјul, és érzelmi kiegyensúlyozottságát (Asztrálját) csak nyolc óra nyugodt alvás után nyeri vissza.

A varázslat erősítéskor 1 Mp-ért 1 E-vel fokozódik.

A Márványtestű Lepillant A Teremtett Világra

Szféra: Egyedi, Élet, Lélek
Mana-pont: 9
Erősség: 20
A varázslás ideje: 10 kör
Időtartama: Egyszeri
Hatósugara: 20 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ez a területre ható varázslat ahhoz segíti hozzá a papot, hogy a hatáskörön belül érzékeljen minden, egy napnál nem régebben aktivizált

fekete mágiát érzékelhesse. Magáról a pontos mágiáról nem alkothat fogalmat, csak ártó mivoltáról. Ha netán további nyomokra bukkan a konkrétan meghatározott helyen, és képzettségei ezt lehetővé teszik számára, akkor további részleteket is megtudhat. Az egynapos időkorlátot ki lehet tolni visszafelé, minden további napért plusz 2 Mp-t kell fizetni.

A Nagy Arkánum Litániái

A Lélek Kiegyensúlyozottsága

Szféra: Lélek
Mana-pont: 19
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartama: 3 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap, szimbólumát felmutatva és megérintve a célpontot, az Asztrálsíkon való befolyása révén védőburkot von a célpont asztrálteste köré.

A bonyolult litánia végére saját asztrális energiáiból juttat a varázslat alanyának, aki dob k6-tal, s a kapott értéket hozzáadhatja Asztrál főjellemzőjéhez. (Amely így sem emelkedhet a kasztjának és fajának megfelelő maximum fölé!)

A pap és a varázslat alanya a mágiaelmélet törvényei értelmében szimpatikus viszonyba kerül, amíg a varázslat tart.

Figyelem! A varázslat útján kapott plusz érték nem adódik hozzá semmilyen asztrálisan ható varázstágy erejéhez!

A varázslat erősítése 2 Mp/1E-vel történik.

Befolyásoltság Felismerése

Szféra: Lélek
Mana-pont: 23
Erőssége: 5
A varázslás ideje: 10 perc
Időtartama: egyszeri
Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

Hasonló eredményre vezet, mint a boszorkányvadászok azonos különleges képessége. A pap - ha alapos gyanú vezérli - megvizsgálja a varázslat alanyának asztráltestét, idegen akarat nyomai után kutatva. Ehhez - végig kézben tartva szimbólumát - az áldozaton kell tartania a kezét. A varázslat sikeressége attól függ, hogy E-je nagyobb-e, mint az idegen befolyásé.

Ha igen, akkor a pap tudomást szerez a befolyás mibenlétéről, módjáról, hozzávetőleges keletkezési időpontjáról, és viszonylag pontosan érzékeli időtartamát is (75%-os pontossággal). A befolyásoló személyéről, hollétéről azonban semmit sem tud meg.

Az említett képességtől eltérően a pap nem csupán nagyobb biztonsággal képes megállapítani a befolyásoltság tényét, hanem annak mibenlétét is felismeri. (Bűbáj vagy csókmágia, akaratot befolyásoló vagy jellemtorzító mágia, stb.) Egészen precíz részletek azonban nem jutnak tudomására.

A varázslat 1 E-vel történő erősítéséhez 2 Mp szükséges.

A Nagy Arkánum Rituáléi

A Mindenség Kapuja

Szféra: Egyedi, Élet, Lélek
Mana-pont: 67
Erősség: -
A varázslás ideje: 25 perc
Időtartama: végleges
Hatótáv: a holttest érintése
Mágiaellenállás: -

Egy olyan élőlény lelkére hat a varázslat, aki kevesebb, mint egy órája lehelte ki lelkét. Ez azért fontos, mert ennyi idő múltán a lélek még a test közelében van, s csak később távozik az őt megillető síkra...

A lelket, miután a varázslatot végrehajtották, erőszakkal megidézni vagy bebörtönözni nem lehet - csak akkor, ha a varázslatot valamilyen módon semlegesítik. Ehhez pedig nagy hatalom szükséges.

A lélek örökre bekapcsolódik az örök körforgásba, biztos nyugalmat lelvén. Fontos lehet ez olyan lelkek esetében, amelyek valaha egy nagytudású testhez tartoztak, s az ilyen tudást néhányan igencsak értékesnek tartják. A különösen veszélyes boszorkányok lelkén még a máglya lángolása alatt végrehajtják a varázslatot - csakúgy, mint az egyház fontos tagjainak búcsúztatásakor. A tudás kincs, de ha rossz kezekbe kerül, a valaha jó szándékú testből, annak emlékéből is rettentő csúfot űzhet a Gonosz.

Mivel a varázslat ideje elég hosszú, bizony előfordul néha, hogy a még a világon veszteglő lelket - ha tudomásuk van a halál beálltáról - a fekete mágiával foglalkozók megkaparintják. Az ezután bekövetkezőkért senki sem vállalhat felelősséget.

A varázslatot erősíteni a szabadon lebegő lélek kiszolgáltatottsága miatt nem szükséges - de nem is lehetséges.

Átkos Béklyó Elsöprése

Szféra: Egyedi, Élet, Lélek
Mana-pont: 88
Erősség: 55
A varázslás ideje: 10 perc
Időtartama: végleges
Hatótáv: a lélekcsapda érintése
Mágiaellenállás: -

Egy már bebörtönzött lelket lehet kiszabadítani ezzel a varázslattal - mindössze a "börtönre" van szükség hozzá. A pap hosszas kántálás után tépi szét a lelket az anyagba rekesztő fonalakat. Eztán a lélek visszatér arra a síkra vagy abba a testbe, ahonnan megidézték.

A varázslat csak akkor sikerülhet, ha a papnak birtokában van a lélekcsapda, s a varázslás ideje alatt folyamatosan érintkezik vele. Ha az érintés megszűnik, a Mana-pontok elvesznek, és a varázslat nem sikerül.

Bestiárium

A Hétarcú küldöttei között három csoportot különböztetünk meg:

Hősök
Élőszentek
Angyalok

Általános jellemzőjük, hogy immunisak a Fénymágiára. Istenük iránti hűségük megingathatatlan, legalább háromszoros erősítést igényel befolyásolásuk.

Hősök

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 165
Kezdeményező Érték: 50
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+6
Támadás/kör: 2

Életerő pontok: 25
Fájdalom pontok: 145
Asztrál ME: 50
Mentál ME: 50
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Rend, Élet

A hősök a shadoni népek mitikus legendáiban szereplő figurák, akik valamilyen rendkívüli tettet hajtottak végre. Mindenki ismeri őket, a legkisebb gyerekek is megtanulják a róluk szóló történeteket a hosszú téli estéken. Azt mondják, néha megjelennek az anyagi világban, hogy igazságot osszanak, megóvják Domvik nyáját vagy eldöntsék az emberek vitáit.

Kevesen tudják, hogy a legendákban foglaltakkal ellentétben a hősök nem maguktól szállnak alá Domvik trónusa mellől, hanem az Egyetlen felszentelt szolgái szólítják őket válságos pillanatokban. A hősök ekkor mindig megjelennek - abban az öltözékben és felszereléssel, ami a legendákban is szerepel.

A hősök csak jellegzetes fegyvereiket használják, mágia forgatására nem képesek. Mitikus harcosok, akik mindig megjelennek a hívásra, ám a könyörgést csak akkor hallgatják meg, ha valóban indokolt. Ha megidézője valami jelentéktelen ügy miatt zavarta a hős nyugalmát, az a legendákból ismert jellemének megfelelően kisebb-nagyobb büntetéssel sújtja. (Ez a többi Küldötthöz hasonlóan Domvik rosszallása lesz, amit a KM határoz meg).

A hős ereje - ami a puszta harcértékeket illeti - egy viszonylag magas szintű, az átlagosnál képzettebb harcosénak felel meg. A hőst 20 méter átmérőjű aura veszi körül, amelyen belül minden rontás és életerőt szipolyozó varázslat 5-öt veszít E-jéből, és minden közönséges (I-II. nekrográfiai osztályba tartozó) élőhalott elpusztul. Mindenki, aki az aurán belül tartózkodik, az átkokra +10-zel dob mágiaellenállást, akár asztrális, akár mentális támadás ellen.

A hősök minden tulajdonsága 19. Legalább 9. TSZ-ű papok vagy paplovagok szólíthatják őket.

Élőszentek

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 35
Célzó Érték: -
Sebzés: k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalom pontok: 95
Asztrál ME: 120
Mentál ME: 120
Méregellenállás: immunis
Max. Pszi pontok: 90 (Mf)
Akt. Pszi pontok: 30
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 100
Jellem: Élet

Az élőszentek az egyház valaha magas papi méltóságokat betöltő, illusztris képviselői. Domvik híveinek hierarchiájában előkelő helyet foglalnak el: a Kortalanokat "haláluk" után élőszentekké avatják, nevük természetesen szerepel a regulákban is. Ez nagyon fontos, mert ettől a pillanattól alkalmazhatják Domvik papjai és paplovagjai a hívó varázslatot, amelybe az élőszent nevét foglalják.

Azok az egyházszolgák is élőszentté válnak, akiknek hívó igéire valaha is megjelent egy hős, élőszent vagy angyal. Őket az egyház olyan kiválasztottaknak tartja, akiknek lépéseit maga az Egyetlen óvja. Közös minden élőszentben az, hogy ereklyéket származtatnak tőlük - mint például Sineae bal keze, akit halála után a járványoktól óvó, gyógyító védőszentté avattak. Jónéhány ilyen védőszentekől származtatott ereklyét tartanak számon Shadonban - többek között Szent Calicus medálját, aminek isteni sugallatokat tulajdonítanak, vagy Szent Fulgar fülét, ami sosem hallott rejtélyekről, Domvik titkairól nyújt információt.

A Nagy Arkánum ismerői szerint fohászkodni ugyan lehet hozzájuk, de egyáltalán nem biztos, hogy meg is hallgatják az imákat: csak akkor szállnak le az anyagi síkra, ha ők maguk is szükségesnek vélik. Azt tartják róluk, hogy mindent tudnak, és nyomon követik a világ eseményeit. Kiválasztott papokat és más egyházszolgákat figyelnek, sorsuk alakulásába is beleszólnak olykor, ha jónak látják.

Ha úgy döntenek, hogy beleavatkoznak a világ eseményeibe, ezt mindig varázslatok útján teszik, fegyverhez csak a legvégső esetben folyamodnak. Viselnek ugyan oldalukon egy mendrát, de igen ritkán forgatják.

Fehéren ragyogó aura veszi körül alakjukat 50 méteres sugarú körben, amin belül minden I-II. nekrográfiai osztályba tartozó élőhalott elpusztul, minden rontás és életerőt szipolyozó varázslat 10-et veszít E-jéből. Mindenki, aki az aurán belül tartózkodik, az átkokra +10-zel dob mágiaellenállást, akár asztrális, akár mentális támadás ellen.

Körönként k6+1 Ép gógyítására képesek, természetesen csak Domvik hívein segítenek így.

Az élőszentek minden tulajdonsága 19. Legalább 12. TSZ-ű papok vagy paplovagok szólíthatják őket.

Angyalok

Az angyalok Domvik egyházi tanításai alapján inkább egyfajta asztrállényeknek számítanak, az Egyetlenhez legközelebb álló teremtményeknek. Megjelenésüket nem sürgetheti semmiféle imádság vagy mágikus formula. Kizárólag maga Domvik dönthet arról, hogy segítségül menessze-e őket az anyagi világba - és csak az érkezésükkel arányos jelentőséggel bíró helyzetekben. Domvik híveiben leírhatatlan, eufórikus érzést kelt megjelenésük.

Őrangyal

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 113
Védő Érték: 180

Kezdeményező Érték: 52
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+8
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 30
Fájdalom pontok: 160
Asztrál ME: 125
(stat. pajzs 60/din. pajzs 15/TME50)
Mentál ME: 125
(stat. pajzs 60/din. pajzs 15/TME50)
Méregellenállás: immunis
Max. Pszi pontok: 60 (Mf)
Akt. Pszi pontok: 30
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 108
Jellem: Rend, Élet
Max. Tp.: 22 000

Az őrangyalok magas, de nem emberfeletti termetű, szép férfiak. Fejük fölött glória ragyog, szárnyuk nincs. Feltűnésüket vakító villanás követi, egyes krónikák csodálatos, földöntúli kórus dalát is említik. Mindig fényből lépnek elő, megjelenésük 25 E-s Isteni Áldást aktivál, mely 100 méteres sugarú körben fejti ki körülöttük a hatását, amíg jelen vannak.

Hófehér félvértet viselnek, amely természetesen varázserejű, vállukon fehér köpeny lobog. A páncél és a köpeny (egyenként 93 Mp-os varázstárgyaknak minősülnek) együttes SFÉ-je 9. Bal karjukon közepes méretű pajzsot tartanak, jobbjukban mágikus lovagi kardot. (A megadott harcértékek a lovagi kard és a pajzs értékeit magukba foglalják.) Mesterfokon értenek a Fegyvertörés és a Lefegyverzés képzettségekhez. Képesek alkalmazni az Élet szféra általános papi varázslatait, az I-III. nekrográfiai osztályba tartozó élőhalottakat auráján belül puszta jelenlétükkel elpusztítják. Az átkokra és rontásokra teljesen immunisak; az aurában tartózkodók +15-tel dobhatnak ellenük mágiaellenállást, akár mentálisat, akár asztrálisat.

Az őrangyalok minden tulajdonsága 20. Domvik legalább 12. TSZ-ű papok megsegítésére küldheti őket (nem idézés útján érkeznek!).

Kerub

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 133
Védő Érték: 205
Kezdeményező Érték: 73
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+9
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalom pontok: 215
Asztrál ME: 175
(stat. pajzs 80/din. pajzs 20/TME 75)
Mentál ME: 175
(stat. pajzs 80/din. pajzs 20/TME 75)
Méregellenállás: immunis
Max. Pszi pontok: 80 (Mf)
Akt. Pszi pontok: 40
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 153
Jellem: Élet, Rend
Max. Tp.: 38 000

A kerubok megjelenése csupán annyiban különbözik az őrangyalokétól, hogy a vértezetük színe ezüst. SFÉ-je 11-es. 100 méteres sugarú aurájukban 50 E-s papi áldás működik. Körönként képesek 1k5 Ép és 1k10 Fp gyógyítására, Mp-ok felhasználása nélkül. Aurájukban az I-IV. nekrográfiai osztályba tartozó élőhalottak azonnal elpusztulnak. Az átkokra, rontásokra teljesen immunisak. Az aurában tartózkodók +15-tel dobhatnak átok és rontás ellen mágiaellenállást, mind a mentális, mind az asztrális támadásokra.

A kerubok minden tulajdonsága 20. Domvik legalább 15. TSZ-ű papok megsegítésére küldheti őket (nem idézés útján érkeznek!).



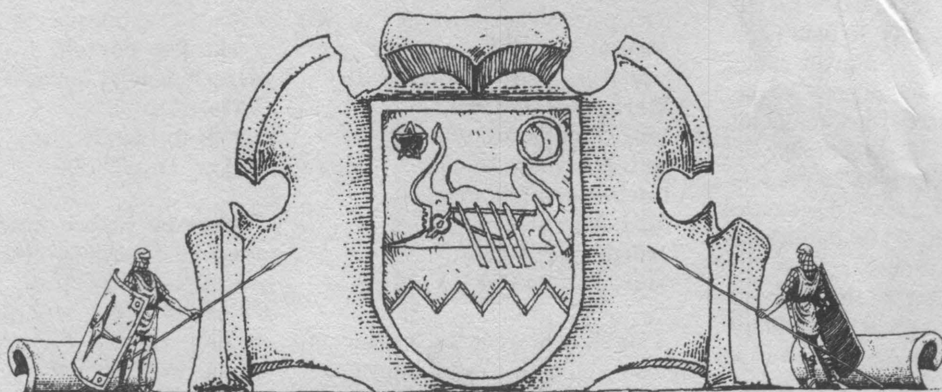
Arkangyal

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)
Támadó Érték: 153
Védő Érték: 230
Kezdeményező Érték: 85
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k6+10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 35
Fájdalom pontok: 270
Asztrál ME: 215
(stat. pajzs 90/din. pajzs 25/TME100)
Mentál ME: 215
(stat. pajzs 90/din. pajzs 25/TME100)
Méregellenállás: immunis
Max. Pszi pontok: 90 (Mf)
Akt. Pszi pontok: 40
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 200
Jellem: Élet, Rend
Max. Tp.: 75 000

Megjelenésükben hasonlítanak az előző küldöttekhez, csak vértezetük vörös, glóriájukat pedig aranyló villámok alkotják. Mithrilből készült mágikus vértezetet viselnek, fölötte védőköpenyt, ezeknek együttes SFÉ-je 14. Mágikus lovagi kardot forgatnak.

Mp-jaikból az Élet és a Lélek szféra általános papi varázslatait használhatják, testük körül 100 méteres sugárban 110 E-jű Isteni Áldás működik. Körönként 2k10 Ép-t és 1k10 Fp-t képesek Domvik hívein gyógyítani, Mp rááldozása nélkül. Aurájukban az I-IX. nekrográfiai osztályba tartozó élőhalottak azonnal elpusztulnak. Az átkokra, rontásokra teljesen immunisak. Az aurában tartózkodók +20-szal dobhatnak átok és rontás ellen mágiaellenállást, mind a mentális, mind az asztrális támadásokra.

Az arkangyalok minden tulajdonsága 20. Domvik legalább 18. TSZ-ű papok megsegítésére küldheti őket (nem idézés útján érkeznek!).



Ranil



anil, a Fényarcú, Nap Atya (dwoon), a Napúr (erv, pyar) jellegét tekintve napisten, továbbá a dwoon nép gondviselője és pártfogója, ez a szerepbővülés azonban feltehetőleg kései fejlemény. Bármilyen furcsa, de a három ynevi monoteizmus közül - de ide sorolhatjuk akár Tharr kultuszát is - a Ranil-hit a legegyetemesebb és legkirekesztőbb. Domvik és Ranagol kultusza elismeri a többi égi hatalom független létezését, csupán isteni lényegüket tagadja; a dwoonok szerint viszont Ranil mindenható, más természetfölötti lények kizárólag az ő kegyéből és akaratából nyilvánulhatnak meg, és egyetlen gondolatával bármikor visszaküldheti őket a nemlétbe. Ranil lehet csak mérvadó, s a más "istenek" közvetítette erkölcsi kategóriák is csak az ő fényénél értelmezve jelenthetnek bármit. Ranil az, aki a világosságot adja, s ő az is, aki azt elveszi, hiszen jól tudja, hogy sötétség nélkül a fény jelentését és erejét veszítené. Ő az, aki áldást és boldogságot nyújt, s az ő akarata szerint való minden rossz is, amely próba elé állítja az igazhitűeket, s megbünteti a hitetleneket. *"Aki megbirkózik Ranil sötétségével, az érdemli csak meg a világosságát."* Ezt az idézetet sok helyütt fellelhetjük az Unió területén, templomok homlokzatára, városkapuk fölé, sőt - házak falára is felvésve.

A Nap nem vesz el semmit, csak visszavesz: a szellemet, amit ő adott. Ő hozza a világnak a fényt. Ő a Világok Szíve. Őt tartják a kozmosz életadó *principiumának*, egyben a sors urának és a természet parancsolójának. Az ember születésekor ő küldi a testbe a szellemet, és a halál után ő veszi vissza. A dwoon gondolkodásmód szerint ugyanis a túlvilági élet a földi lét folytatása. A lelkek két helyen élhetik túlvilági életüket, attól függően, melyikük milyen életet élt a földön. Aki kiérdemli Ranil kegyelmét, annak szelleme a napkorong mögé kerül, esetleg csillagként születik újjá az égen. Aki viszont méltatlannak bizonyult, az az Árny Nélküli Birodalomba jut, ahol örök sötétség borul szeme egykori fényére.

A történeti tapasztalatok azt mutatják, hogy a monoteista vallások általában igen nagy területen válnak uralkodóvá. Az ellentmondás kézenfekvő feloldása az lenne, ha feltételeznénk, hogy a dwoon nép egy nagyobb napimádó közösségből szakadt ki; ilyet viszont Yneven hiába keresünk, mint ahogy hatodkori szállásterületeikről is csak a dwoon nép ködös mítoszai szólnak.

Ranil hite ismeretlen eredetű vallás, előzményei, rokonmítoszai sehol sem mutathatók ki a kontinensen, egészen P. sz. IV. századig. A napkultusz hívei - ez a keményfejű harcias nép, a dwoonok - ekkor, a Hetedkor népvándorlásainak viharában hagyták ott őshazájukat. Ahogy az északi mondás tartja, istenükön kívül mindent elfeledve jelentek meg a Toront az erv népektől elválasztó Pidera-hegység lankáin, majd az ottani őslakosságot katonai fölényükkel északabbra szorították, illetve beolvasztották. A közkeletű feltételezés szerint valami minden képzeletet felülmúló, gonosz hatalom üldözte ki őket a legendás *"Naphon"*-ból. Bárhol is volt az őshazájuk, és bármi vette rá őket, hogy eltávozzanak onnan, első vezéreik olyan szigorú tiltást szabtak ki rá - ennek okát nem ismerjük -, hogy a helyszínek és az indítékok alig egy két nemzedék leforgása alatt szinte teljesen feledésbe merültek. Ugyan maradtak fent bizonyos írásos emlékek (kőtáblákon és a vándorlás korából származó papiruszokon), mivel azonban a nyelv és a jelkészlet, amivel íródtak, teljesen ismeretlen, ezek csak annyit bizonyítanak, hogy a dwoon nép gyökerei nem Yneven keresendőek. Igaz, egyes tudósok a kőtáblákat ötödkori crantai szolganépektől származtatják, még azt a feltevést is megkockáztatva, hogy a dwoonok márpedig ynevi eredetűek - ám ezt a merész elgondolást eddig még senkinek nem sikerült kézzelfogható bizonyítékokkal alátámasztania.

Valószínűleg örök talány marad hát, honnan keveredtek a makacsságukról és vallási fanatizmusukról híres dwoonok Észak-Ynev közepére, s honnan hozták magukkal egyetlen megmaradt istenüket, Ranilt. Egyetlen más népet sem ismerünk, amelyik hozzájuk hasonlóan napimádó lenne. Érdekes módon a dwoonokkal kapcsolatban mégis ritkábban emlegetik a külvilági eredet lehetőségét, pedig elméletileg ugyanannyi alapunk lenne gyanúba venni őket, mint az ilanoriakat.

Ranil vallásának igazi megértéséhez elengedhetetlen a dwoon nép történetének egyes fejezeteit ismertetni. Hogy kerültek Ynevre, és mi lehetett oka érkezésüknek? Ki volt akkor és kicsoda most Ranil? Kik voltak a Nap Hősei? Miért félnek a sötétségtől, és ki az Árny Nélküli Birodalom ura? Kérdések, melyekre - ha a nap népe is úgy *kívánja* - kaphatunk ugyan választ, de ez nem feltétlenül tartalmazza a teljes igazságot.

Próbáljunk először is megismerkedni - már amennyire ez lehetséges - az óhaza, a legendás Nap-

honnal, isteneivel és a dwoon nép oly sokra becsült hőseivel! Forrásaink a híres *Naptáblák* lesznek, melyeken az óhaza mitikus őstörténetéről találhatunk feljegyzéseket. Igaz, mára ezek többé-kevésbé meseszerűvé színesedtek, inkább a dwoon gyerekek meg a kapatos kocsmai közönség szórakoztatását szolgálják. Ynevi vándorlásaik során sok írásos emlékük elpusztult, mások vezéreik tiltása miatt merültek feledésbe, de a mondai hagyomány még őrzi a sokezer éves emlékek töredékeit, amelyekből fáradságos munkával összeilleszthetők a dwoonoknak valaha otthont adó világ képe. A fennmaradt szövegekből sokszor nem lehet a leírt események időpontjára következtetni. A nap-papok és az ősök válogatás nélkül feljegyezték, amit átéltek, de azt is, amiről csak hallomásból értesültek. Régebbi, régi és "új" történeteket szőttek össze tarka szőnyeggé. Az eltelt évek, évszázadok gyűrűket rajzoltak, amelyek koncentrikusan sorakoztak egy központi, rejtett mag köré. Nekünk nem marad más hátra, mint szépen lefejteni e rétegeket, hogy minél jobban megközelítsük a legbelsőt, a leglényegesebbet.

A Naptáblákat a dwoonok szent iratoknak tartják. Érkezésükkor vezéreik hozták magukkal az - akkor még - tizennyolc vaskos kőlapot. Miután Yneven megvetették a lábukat, bölcseik szorgalmazták a mitikus krónika folytatását, amit a nap-papok a mai napig betartanak, tovább írva népük és istenük históriáját. (A már Yneven keletkezett szövegeket - az óhazaiaktól megkülönböztetendő - a Holdak vagy a Vadon Tábláinak hívják.) Amikor véglegesnek tűnő érvénnyel megtelepedtek a mai Dwyll Unió területén, Ranil papjai egy tudós közösséget alapítottak, a Nap Kegyeltjeinek rendházát. Feladatuk többek közt a dwoon nép ynevi történetének írásba foglalása, és az ősi táblák megóvása a külvilág elől. A Kegyelteknek a mai napig sikerült megőrizniük ősi nyelvüket, krónikájukat is ezen vezetik. A nyelvre oly féltékeny gonddal vigyáznak, hogy rajtuk kívül nemigen érti senki. Mivel a táblák szövegét csak ők tudják elolvasni, nem lehetünk biztosak benne, hogy minden titkukat megosztották velünk.

Az írások szerint az óhazában két nap járta felváltva Naphon ragyogó egét. Az egyiket Ranilnak hívták, a másikat Terseirnek. De nem volt ez mindig így. Ranil volt az első isten, ő teremtette a világot, melyet az ó-dwoonoknak ajándékozott, hogy imákkal tiszteljék és erősítsék mindent elárasztó fényét. Boldog, sötétség nélküli idők voltak. Nem létezett az éjszaka, nem takarta el semmi a ragyogó fényt. S hogy a nap zavartalanul róhassa mindennapos útját az égen, számos áldozatot mutattak be neki a dwoonok. Míg egyszer meg nem jelent a Naphon világában Driegde, az Árny Nélküli Birodalom ura, aki Ranil és az ó-dwoonok életére tört. Ekkor keletkezett az éjszaka. Ranil mindennap ádáz harcot folytatott Driegdével - így váltották egymást a nappalok és az éjszakák -, de nem bírt vele egyedül a sötét hatalommal. Ezért kiszakított magából egy darabot, s ezentúl egy nap is járta már a világ egét. Az új nap neve Terseir lett, a Fény Szülöttje. Kettőjüknek részben sikerült visszaszorítaniuk a gonosz Driegdét. De még így sem szüntethették meg teljesen az Árny Nélküli Birodalom hatalmát. Az éjszaka ugyan rövid volt, hisz immáron két isten őrizte felváltva Naphont. Ám Driegde válaszként hatalmat csikart ki magának a dwoonok álmai felett. Azóta félnek az alvástól, mert aki túl mély álomra hajtja fejét, azt Driegde elragadhatja az Árny Nélküli Birodalom sötétségébe, ahol soha nem láthatja többé az istenek fényét. De Ranil is ide űzi azokat a lelkeket, akik nem méltóak arra, hogy korongja mögött éljék örök életüket.

Az álomjárók mély honából
Sötétség omlik hallgatag,
Alvókat int álomból, ágyból,
S a mélybe csalja, csalja csak.
Hol árny nincsen már merészebb,
Az alvó ott suhan vakon,
A fény nem röpíti föl az égbe,
Szellemek tépik szárnyakon.

Ekkor Ranil - feláldozva fénye egy részét - az Örök Tüzet adta a dwoonoknak, aminek ragyogása megvédte őket attól, hogy álmukban a sötét Driegde hatalmába kerülje-



nek. Az Örök Tüzet - mely hitük szerint Ranil értük kiontott vére - a Tűzkehely szent ereklyéjében őrzi az Unió egyik hatalmas naplovagrendje.

A következő mítosz - mese - a Nap Hőseiről és a dwoon törzsekről szól. Egy szerencsétlen véletlen folytán a "nap hőse" kifejezés a pyar nyelvben kissé lekicsinylő jelentésárnyalatot hordoz. Ezen tréfálkozni - ne adj' Isten gúnyolódni - az Unióban az öngyilkosság legbiztosabb módja. A mai napig minden dwoon számon tartja, hogy melyik Hőstől származik s a legtöbben vissza is tudják vezetni hozzá a leszármazásukat. A marakodó naplovagrendek is a hat Hős vagy a két nap egyikére vezetik vissza történetüket, s büszkén hírdetik alapítójuk nevét.

Nyolc törzs uralta egykor az őshazát. Ranil, miután megteremtette a csodálatos Naphont, hat hatalmas harcost küldött le az őrizetére Kierrhivel, a nagy ragadozómadárral. (Kierrhi volt a közvetítő Ranil és halandó gyermekei között.) Ők voltak a Nap Hősei, akiktől a dwoonok nyolc törzse közül hat származik. Ghaddir, a Lángoló; Giurtiss-irr, a Vakító; Kruhenir, a Hévvel Emésztő; Otrena, a Forró Csókú; Agissa-ehte, a Pernyeszóró; és Menapiha-ehhse, a Lelkeket Perzselő. De a rangelső törzs magának Ranilnak a népe volt, a második pedig Terseiré volt. Utánuk következett csupán a Nap Hőseinek hat törzse.

A dwoon hitvilág szerint, miután a Hősök megalapították a törzseket, vezéreket neveztek ki az élükre, megtanították őket a hódoló rítusokra, majd a Nap korongja mögé költöztek. De mielőtt eltávoztak volna, otthagyták nekik a Naptáblákat. (Állítólag e táblák maradékait hozták aztán magukkal Ynevre.) A hat Hős azóta a fény mögül figyeli a dwoonokat, és ha vétkeznek, Ranil általuk vesz elégtételt. A Nap Hőseit megidézni nem lehet, de ha úgy kívánják, bármikor testet ölthetnek. Állítólag a bölcs papok és a nagy vezérek a napba révedve tanácsot tudnak kérni tőlük; minden más próbálkozót vaksággal büntetnek elbizakodottságukért.

Ranil már hosszú évek óta küzdött - Terseir segítségével - az Árny Nélküli Birodalom urával, amikor a gonosz Driegde a Nap Hőseit környékezte meg. Otrena, a Forró Csókú engedett a kísértésnek, s meggyőzte törzsét, hogy forduljanak Ranil meg a többi törzs ellen. Vad háborúk kezdődtek, az óhazát gonosz sötétség járta át. Az áruló törzs - Ranil erejével dacolva - hozzálátott az Árnyék Nélküli Templom felépítésének, mely örök sötétségbe borította volna a tündöklő Naphont. A szövetséges törzsek kérlelték istenüket, hogy mentse ki őket a háborús zűrzavarból. Ranil meghallgatta fohászaikat, és a fenyegető veszély elől a "vadonba" vezette őket. (A dwoonok a mai napig *vadonnak* nevezik Ynevet.) A menekülők főpapja, Gurd Haviehhse irányításával keltek át a Zironhegység bércei közé. Ez a történet több változatban is előfordul a hagyományban, de a Kegyeltek állítása szerint a Naptáblák is megörökítik.

A hosszú szertartás elhalt királyunk sírja felett kezdődött, s Ranil meghallgatta fohászainkat, utat mutatott nekünk... Mi követtük őt, s többé nem fordulhattunk vissza. Forró sugaraival átölelte hű népe maradékát, majd megmutatta nekünk a fény fényét, s egy szörnyű villanás közepette a vadonba röpített minket. Sokan porrá lettek, még többen örökre elvesztették szemükből Ranil csillogását... Ez volt az ára, hogy maga Ranil is velünk tarthasson az ismeretlen vadonba... Két nagy követ adott akkor nekünk, melyek megőrizték magukban a fény fényét... Előttünk haladt, a felhők magasából szólt vezérünkhöz... És vadon sivár bércei között nekiláttunk felépíteni az új világ első templomát...

Az Ynevre érkező dwoonok soraiban mindegyik őstörzs képviselve volt, az áruló Otrena híveit kivéve. Úgy tartják, istenük is elkísérte őket a vadonba. A mai napig vallják, hogy az a nap, amelyik évezredek óta járja Ynev egét, nem más, mint Ranil, az ő igaz istenük; és ha valaki ezt kétségbe vonná, az ne lepődjön meg, ha kardélre hányva végzi. Még jobban meglepődhettek, amikor meglátták az éjszakai égboltot; ugyanis az óhazában nem voltak sem csillagok, sem holdak. Ám a papok erre is találtak magyarázatot. A csillagok minden bizonnyal Ranil gyermekei, akik a nagy villanáskor - az ő érkezésükkor - születtek. Nap Atya az ősök szellemét lehelte rájuk. Mindegyik csillag egy-egy elhalt ősnek a fénye. A csillagok és a meteorok nem halott tömegek, melyek bizonyos égi törvényeknek vannak alávetve, hanem élő hatalmak, akik ártó vagy segítő módon befolyásolják az emberek életét. De nem járhatnak szabadon a világok között, ahogy ezt Ranil teszi. A dwoonok elképzelése szerint ugyanis az ég nyolc rétegből áll, ezeken Ranil uralkodik. Mindegyik éghez egy-egy föld, "világ" tartozik. Az isten fénye az összes réteget átjárja. Bárhol is legyen az utazó, Ranil erejét mindegyik föld magában hordozza. Alvilág viszont csak egy van, ahová a bűnösök kerülnek. A teret horizontális irányban négy részre osztják, mindegyikhez egy-egy szín kötődik. A kelet vörös, az észak fehér, a nyugat fekete, a dél pedig sárga.

A Ziron-hegységben töltött első ötven év az ismeretlen, új világ megismerésével telt. Az ó-dwoonok a hegylánc egyik délnyugati fennsíkján - a Kurnagalon - telepedtek le. Idővel felépítették Ranil templomát, körülötte lakóházakat emeltek. Városukat Reghassinak nevezték el, a Vadon Fényének.

És én, Gurd Haviehhse, Ranil főpapja, kinek őse Menapiha-ehhse volt, a Lelkeket Perzselő, templomot építettem az én uram naphoni templomának képére. De kevesebb szép és drága ékességet használtam fel hozzá, mert itt a vadonban ilyenek nincsenek. Ezért a templom nem lett olyan, mint az én uram igazi temploma Naphonban. De építésre azért hasonlít, és a munka, amit végeztem vele, szép és derekas volt...

Hitvilágukból ítélve a dwoonok ekkoriban harcos természetű, nomád vagy félnomád nép lehettek. Imádták és rettegték a természet szépségét, pusztító erőit. Valószínűleg nem hatalmas sereggel érkeztek, az átkelés csupán a törzsek megtépázott töredékeinek sikerült. Első ynevi vezérük Gurd Haviehhse volt; személyét a mai napig nagy tisztelet övezi, nevét városkapuk, terek, utcák viselik. Az ő javaslatára és vezetésével vette kezdetét a vándorlás kora is. Hatalmas pap és erős harcos volt, gazdag hagyomány örököse. Prófétaként is emlegetik. Népe kultúráját és hitvilágát formálta, ám mintha titkol-

ni próbálta volna az óhazára vonatkozó ismereteket. Igaz, sokszor utal a régi mítoszokra, de úgy tűnik, mintha valamelyest átalakította, vagy legalábbis új megvilágításba helyezte volna őket. A kőtáblákat a Nap nyelvéről ó-dwoonra fordította, és papirusztekercsekre másolta. De a szöveg még így is nehezen olvasható, helyenként érthetetlen. Munkájával nem az volt a célja, hogy terjessze vagy más népekkel megismertesse a Nap tanításait, hanem a dwoon nép hitvilágának megerősítése, hogy a helyes útra kormányozza őket. Törvényhozó is volt, e tevékenységénel nyomait a mai dwoon törvényekben is megtaláljuk. Egyik tanítása - ami a vándorlás kezdetén vált népszerűvé -, hogy el kell fogadni a szenvedést, mert a természetünkhöz tartozik. Ezt a fogalmat sokszor a gonosszal azonosítja. Az ő írásaiban is fel-feltűnik az Árny Nélküli Birodalom. A *"gonosz"* szó sokszor felbukkan bennük, általában a *"sötétséggel"* párosítva. Az óhazában a *"gonosz"* mindig az éjszaka leple alatt jelent meg. Féltek és rettegtek tőle. Lehet, hogy ez lehetett menekülésük valódi oka? Az óvilági mítoszokban, írásokban gyakran előfordul egy ó-dwoon szó: *"Hemne-Udge"*. Mai alakja *"hemudiss"*, jelentése *"sötét, árnytalan"*. A Hemne-Udge kifejezéshez pedig sokszor társítják a *"Driegde gerri"* szót, ami annyit tesz, hogy *"aki* (vagy ami) *maga a Gonosz"*. Vagyis Driegde, Hemne-Udge, az Árnyék Nélküli Birodalom ura. A Nap és a dwoonok ellensége. Ez valamelyest talán magyarázatot ad a dwoonok éjszakától való félelmére. *"Nincs Yneven dwoon, ki nyugodtan hajtaná álomra a fejét"*.

A hegység szervezetlen őslakóit - hegyi nomád- és vadásztörzseket, a széthullott crantai birodalom szolganépeinek maradékát - fokozatosan leigázták, meghódították, majd bekebelezték.

A fejlődő közösség végzetét a történetek szerint egy nagy földrengés okozta. Elpusztult szinte minden, amit az évtizedek során létrehoztak. Sokan a leomló kövek alatt lelték halálukat. Nagy veszteség volt ez a nap népe számára. A papok szerint a földrengést Driegde, az Árny Nélküli Birodalom ura támasztotta, kinek haragja itt is utolérte őket. Minden természeti csapást neki, valamint szövetségeseinek tulajdonítanak. Újból felkerekedtek há,t és tovább folytatták útjukat kelet felé.

A Ziron-hegységtől a Vinali-medencéig tartó vándorlás során folyamatosan sokasodtak és erősödtek. Talán 150-200 évig tartó útjuk idején sok ynevi törzset, népcsoportot igáztak le és olvasztottak magukba. A Ziron-hegység után második nagyobb állomásuk a Fendor-tenger északi mellékén volt. De két fontos körülmény miatt nem itt foglaltak új hazát. Az egyik az volt, hogy az északon kóborló nomádok, akik már századok óta használták ezeket a területeket, többször is a letelepedni kívánó ó-dwoonokra törtek - ez állandó harcokat eredményezett. A másik ok, mely ha közvetve is, de tovább költözésre ösztönözte őket, vezérük, a Ranil-főpap, Gurd Haviesshe halála volt, aki az egyik nomád törzs sámánjával vívott párviadalban esett el. A vérszemet kapó nomádok sikeresen összezavarták a nap népét, akik váratlanul vesztették el érkezésük óta uralkodó vezetőjüket, s nem volt, aki összefoghatta, irányíthatta volna őket. Haviesshe halálát követően a nap-papok hatalmi viszálykodásba kezdtek, s ez további konfliktusokat eredményezett. A dwoon nép hosszú ideig uralkodó nélkül maradt. A papok és a bölcsek állandó intrikái, időszakos tanácskozásai sem hoztak eredményt - míg egy Reuhe Doirnir nevű nap-pap ki nem érdemelte istene bizalmát.

A fénylő égbolt mögül nagy madár szállott alá, kinek neve Kierrhi volt, Ranil követe. Roppant hátán egy félelmetes harcost hozott, kinek neve Giurtiss-irr volt, a Vakító, a Nap Hőseinek egyike... S ő szólt a papokhoz, mondván: "Nap Atya parancsát hozom. Vezéretek, a főpap, az eljövendő király koronájának őre Doirnir lesz, kinek ereiben az én vérem folyik, s szeméből Ranil fénye árad. Az ő szava Ranil szava lesz, cselekedetei Ranil cselekedetei. Fogd e jelvényt, Doirnir, melynek neve Fényjogar, s legyél te a vezér, míg ragyogását a halál vagy a hűtlenség meg nem töri..."

Reuhe Doirnir átvette a jogart, és a dwoon nép vezére lett. Mindenki elfogadta vezetőnek, a dwoonok pedig folytathatták útjukat, míg el nem érték mai szállásterületüket, a Vinali-medencét, a jelenlegi Dwyll Uniót.

Dwyll Unió

Zömök testalkat, darabos vonások, sötét színű szem, mézszőke vagy világosbarna haj. Erős harcosok, dwoonoknak nevezik magukat és a napot imádják, akit Ranilnak hívnak.

Mariarr Cenna: *Úti jegyzetek*

A Vinali-medencébe és a Pidera-hegység északi vonulatához a VI. század elején érkeztek a dwoonok - ekkor már számuk jelentős volt, haderejük ütőképes egységgé kovácsolódott. Egy régi erv mozaikkép zárt rendben menetelő gyalogcsapatnak ábrázolja őket, melyet már ekkor kisebb lovaskülönítmények támogattak. Élükön a nap papjai álltak, akiket Ranil uruk fénye emelt a seregek fölé. Ez a jól képzett, fegyelmezett haderő, melyet törhetetlen hite tartott össze, tette lehetővé a dwoonoknak, hogy olyan szilárd társadalmi berendezésű államot szervezzenek, amelyben az uralkodók hatalma és befolyása biztosítva van. A medencében egyszerű, falusi kultúrával rendelkező, főleg erv ajkú népeket találtak. Ezek a kezdetleges, szervezetlen csoportok nem tudták felvenni a küzdelmet a dwoonokkal, akik azt állítják, hogy bevándorlásuk idején már minden híres tudományukban jártasak voltak, talán egyedül a törpéktől szerzett építészeti ismeretek kivételével. Letelepedésük nem volt zavartalan: csak fokozatosan, állandó harcok között mehetett végbe. A folyamatos háborúk s az időnkénti belviszályok ellenére siker koronázta tevékenységüket. Már csupán a valódi koronás fő hiányzott. Az egyik legendájuk ugyanis úgy tartotta, akkor lelnek majd igazi hazára a vadonban, ha a Naphonból kimentett királyi diadém gazdára lel. Ranil szavától áthatott főpapi zsinat végül az Assuehhte család egyik híres bajnokát koronázta meg. Az Assuehhték becsülettel felügyeltek népükre, uralkodásukat csupán Toron durva közbeavatkozása zavarta meg.

A dwoonok látszólagos ynevi gyökértelenségük ellenére rendkívül fontos szerepet töltenek be ma Észak-

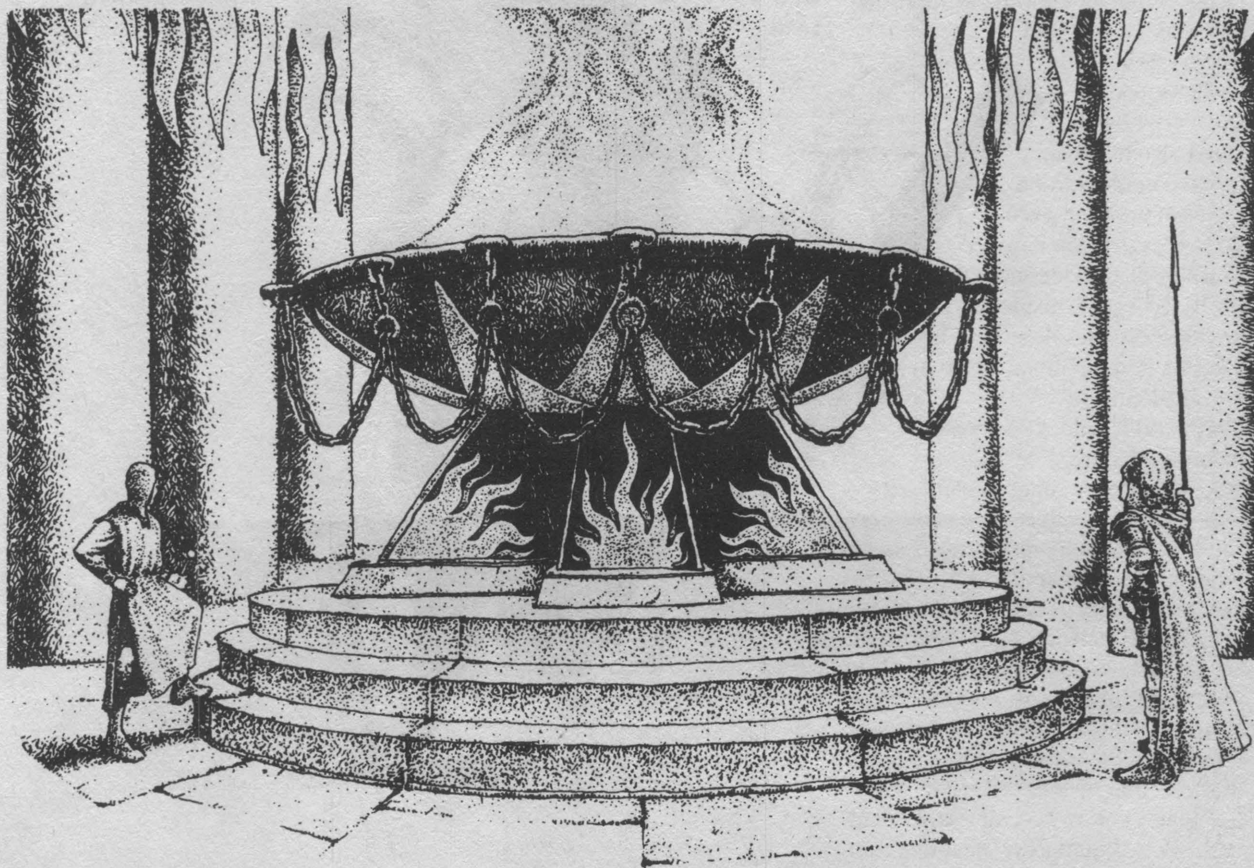
Ynev politikájában. Hatalmas földterületet birtokolnak, immáron kétezer esztendős államukat a Szövetség előretolt bástyájaként tartják számon. A Dwyll Unió P. sz. 1678-ban az Északi Szövetség tagállama lett, s ettől kezdve a komor napimádók az erv hercegségekben szívesen látott vendégeknek számítanak. A Szövetség megbízhatóságuk miatt több magas tisztséget is felajánlott nekik. (Habár ettől még a mogorva dwoonok nem kezdtek viszonthízelegni az egykori kyr birodalom romjaira telepedő hercegségeknek.) Több Zászlóháborúban is kiállták a fegyelem és a kitartás próbáját, haderejük biztos védelme a Szövetségnek. Képzett, kipróbált hadvezéreik nevét és hőstetteit Észak-Ynev bárdjai fennhangon zengik. Ma már Vörös Haduruk is van, a jeles lovag-generális, Ral da Ranga személyében.

A Dwyll Unió több szempontból is különleges helyet foglal el Észak-Ynev térképén. Egyrészt mert lakói egészen más emberfajtába tartoznak, mint a környező szövetségesek, másrészt mert országuk belső felépítése, lakóinak gondolkodása, egyedülálló hitük megkülönbözteti őket a térség más népeitől. A Vinali-medencébe való bevonulásuk, a honfoglalás után sem vesztették el harcias magatartásukat. Új hazájukban különös szívóssággal ragaszkodtak régi szokásaikhoz és erkölcseikhöz, művészi kifejezőeszközeikhez és kultuszaikhoz.

Igaz, már van némi különbség az Yneven először megjelenő ó-dwoon és mai utódaik között. Harciasságuk az ismeretlen világ felderítése után lassan alábbhagyott. De még így is gyorsabban fegyvert rántanak Észak többi népeinél, ha úgy érzik, sértés érte személyüket vagy istenüket. A változást jól kifejezi az az északi mondás: *"a régi dwoonok először ütöttek, aztán nem kérdeztek semmit..."*

A medence frissen megszerzett termőföldjein marakodó lovagrendek újabb tartományokat alapítottak. Mindegyik rendházakat építtetett, a területek felett pedig tartományurak uralkodtak. Ők voltak egyben a rendek vezetői is. A rendek alapítóik és a Nap Hőseinek hagyományai alapján szerveződtek, az egykori törzsek utódaiként egy-egy tartományt tartottak uralmuk alatt. Ugyan elszámolással tartoztak a királyi család, az Assuehhte-ház felé, de az ellenőrzés nehézkessége miatt a tartományokon belül lényegében szabad kezet kaptak. (Új területek meghódítása, városok és templomok építése, rendházak alapítása stb. - hisz ekkor még nem szilárdultak meg az Unió jelenlegi határai.) Igazából egyetlen dolgot kellett szem előtt tartaniuk: hogy istenük, Ranil érdekeit soha ne sértsék meg. A papok - akik a tartományi rendek alapításában fontos szerepet játszottak - mindig figyelmeztették erre az eltévelyedni vágyókat. Amelyik rend netán valami "másik utat" próbált kitapogatni, azt Ranil ellenségének kiáltották ki, és együttes erővel megsemmisítették. Jelen voltak mindenütt, szemmel tartották birodalmuk fejlődését. Hogy ilyen rövid idő alatt ekkora sikereket értek el, azt főként fanatikusan imádott istenüknek, Ranilnak köszönték.

A fokozatosan terjeszkedő lovagi házak hamar megtapasztalták déli szomszédjuk, a toroni birodalom barátságtalan természetét. A kisebb-nagyobb csatározások, összetűzések mindkét államban mindennaposakká váltak, a határsáv folyton harci dobok és kürtök hangjától zengett.



Toron Hatalmasai ekkor még egy kézlegyintéssel intézték el a furcsa idegeneket, ám Ranil naplovagjai hamar megbecsülést vívtak ki maguknak a birodalmi generálisok körében.

Tharr népes állama, miután már nemcsak egy szemöldökráncolással próbálta elhessegetni a dwoon fenyegetést, úgy döntött, hogy megleckézteti északi szomszédait. Ekkor már megismerték és nem becsülték alá őket. Az egyesített birodalmi hadak több csatában északabbra szorították a dwoonokat, s a villámhadjárat során fővárosukat, Tiarnielt is elfoglalták. Az erődvárost szinte a földdel tették egyenlővé a győztes toroniak, a királyi családnak írmagját is kipusztították. Tiarniel romjai a mai napig nem közelíthetők meg, még látótávolságra sem - ahogy a dwoonok mondják, valamiféle kórság az oka, amit Shulur boszorkánymestereinek ártó mágiája idézett elő.

A vereség után, az egymással marakodó lovagrendek képtelenek voltak megegyezni az új uralkodó személyében, ezért hosszas vita után megalapították a Naptanácsot, a *Marnisst*, és a Ranil-lovagrend nagymesterére ruházták a régensi hatalmat. A krónikások szerint a választáson - amelyet a királyi sziklasírban tartottak - a Nap egyes Hősei is részt vettek, P. sz. 1312-ben, Uwel első havában. (A dwoon időszámítás szerint a Vadon évének 1026. esztendejében). A *Marniss* első és legfontosabb tevékenysége a naplovagrendek összekovácsolása volt. Így sikerült is megállítani a toroni előrenyomulást, és a gyűlölködő rendek is megbékéltek egy időre.

A Ranil-rend nagymestere egy régi jóslatra hivatkozva - mely szerint a napisten egy napon majd maga jelöli ki az igazi uralkodót - visszautasította, hogy megkoronázzák, ám a kezében tartott Fényjogar újra árasztotta a hatalom sugarát. A *Marniss* ezek után úgy döntött, hogy amíg Ranil küldötte földre nem száll, mindig a legerősebb lovagrend nagymestere irányítsa az országot. A délen kialakított - és azóta sem sokat változó - határsávot hevenyészett erődrendszerrel erősítették meg. De mihelyst a toroni veszély egy kicsit alábbhagyott, ismét előkerültek a régi sérelmek, és egymás torkának estek. Mindannyian igyekeztek nagyobb szövetségekbe tömörülni. Így történhetett, hogy a kisebb tartományokat és naplovagrendeket az erősebbek lassan magukba olvasztották. A P. sz. 1469-es évben a jelenlegi Dwyll Unió területeit már csak három nagyobb, de még mindig különálló tartomány uralta.

Az idők során több lovagrend vált úgynevezett *senyr* lovagrenddé - a *sen*, nagymester szóból, jelentése: nagymestert adó -, de a Ranil-rend csak P. sz. 1514-re (V.é. 1128) erősödött meg annyira, hogy egyesíteni tudta a három részre szakadt országot. Azóta se adta ki a kezéből a hatalmat, amit egy-két szélsőséges naplovagrenden kívül nem is igen vitat el tőle senki. Mivel a rend ereje és eredményes vezetése megkérdőjelezhetetlen, mindig az éppen soros nagymester gyakorolja a hatalmat a Dwyll Unió felett. Igaz, hogy a Naptanács - mely az Unió tartományainak főpapjaiból áll - elvben bármikor elszámoltathatja. Eleddig azonban még nem történt olyan eset, hogy a nagyméltóságú papoknak drasztikus módszerekhez kellett volna folyamodniuk az állam vezetőjével szemben. A Ranil-rend befolyása és Toron erősödő támadásai voltak azok a fő okok, amelyek arra kényszerítették őket, hogy a Dwyll Unió P. sz. 1687 -ben csatlakozzon az Északi Szövetséghez. Csakhogy ennél a népnél - azonosságtudatához fokozottan ragaszkodó zárványkultúra lévén - a hazafiság kibogozhatatlanul összefonódik a szélsőséges vallási fanatizmussal. Lehetséges, hogy éppen ez volt az oka annak, hogy a dwoonok sokáig magányosan vívták élethalálharcukat a félelmetes Toronnal. Attól tartottak ugyanis, hogy ha belépnek az Északi Szövetségbe, azzal szükségképpen kiteszik magukat a pyarroni térítés veszélyének. Ebben egyébként igazuk is volt; mióta a P. sz. XVII. században rákényszerültek erre a sorsdöntő lépésre, napirenden vannak a súrlódások - nem is annyira a távoli Pyarronnal, mint inkább az északi igehirdetésben élenjáró erv hercegségekkel. A dwoonok nem rejtik véka alá bizalmat-



lanságukat az ervekkel szemben, akik annak idején játszi könnyedséggel cserélték fel őseiktől öröklött isteneiket a pyarroni panteonra, és már jócskán előrehaladtak a nyelvvesztés terén is. Az Unióban ebben az elvtelen megalkuvás jelét látják; az ervek viszont a maguk részéről azt nehezményezik, hogy Ranil vitéz lovagjai időnként nem riadnak vissza az országukba menesztett békés és fegyvertelen hittérítők hidegvérű legyilkolásától sem. E mártíromságra jutott prédikátorok természetesen jámbor missziónak fogják fel küldetésüket; azzal általában nem törődnek, hogy a kutya se hívta őket az Unió területére.

Mind hitük, mind területi elhelyezkedésük egyaránt egyfajta ütközőzónába sodorta őket, s arra kényszerültek, hogy a pyarroni és a kyr istencsalád háborús hadszínterén éljenek. A felületes gondolkodók hajlamosak naphitüket a pyarronival rokon vallásnak titulálni, s egyértelműen az általuk *"jó"* oldalnak nevezett táborba sorolni őket. Maguk Ranil hívei tiltakoznának a legjobban ennek hallatán. Jelenlegi politikai helyzetük - hogy ti. az Északi Szövetséghez tartoznak - csupán annak köszönhető, hogy a kisebbik rosszat választották, hisz önállóan aligha lennének képesek magukat a déli szomszéd, Toron fenyegetésétől megóvni.

Azok az északi vallástörténészek, akik tisztában vannak a dwoon hittételekkel, egyáltalán nem csodálkoznak, amikor egyes makacs dwoonok nem sok különbséget tesznek az erv és a toroni kultúra között. Egyik is, másik is - más-más módon ugyan - alaposan próbára teszi a béketűrésüket, s tekintetbe véve, hogy az erv országokat egyszerűen Kyria utódállamainak tartják, nem sokat csodálkozhatunk, ha egy kalap alá veszik őket. A külső és belső konfliktusokra egyaránt hajlamos dwoon kultúra igencsak kényes helyet foglal el a nagy észak-ynevi összképben. Egyes elemzők nem tartják kizártnak, hogy a toroni fenyegetés megszűnte esetén az Unió nemcsak a Szövetségből válna ki haladéktalanul, hanem mindjárt hadat üzenne az erv hercegségeknek. Egy ilyen háború - egy egyházi és egy világi lovagkultúra összecsapása - kétségkívül látványos esemény volna, félő azonban, hogy a szövetségek mozgósításával a Quiron-tenger egész északi mellékét lángba borítaná. Szerencsére - avagy inkább balszerencsére - Toron vészes meggyöngülésétől egyelőre nem kell tartani.

A csatlakozást követő rövid - kétszáz esztendős - időszak döntő változásokat hozott az ország életében. Ekkor építették fel gondos tervek alapján az új fővárost, Davalont, és elkészült a déli erődrendszer első védelmi vonala, amit a csillagképhez hasonlóan Sárkánygerincként is emlegetnek, hossza és erőssége miatt. Davalon nemcsak erős falairól, megközelíthetetlenségéről és a kocsmáiban felszolgált, testes *"fekete boráról"* híres, hanem a háromszáz láb magas hegyre épült, százezer főt számláló város éjszakáiról is. Ugyanis Davalon hegyének csúcsán emelkedik a központi Naptorony, melynek tetején a Napkristály található, immáron kétezer esztendeje. A kristályból az első csillag felbukkanásakor a fény fénye árad, mely a függőlegesen leszaladó nyolc sugárút mindegyikét kellemes ragyogással ajándékozza meg. A Grear folyó egyik mellékága is itt kanyarodik hirtelen délkeleti irányból délnyugatra, sebes vize elfolyik a város mellett, egyik kisebb mellékága pedig itt egyesül vele. A két folyó közti szöget a Pidera-hegység lassan ereszkedő hegyláncának nyúlványa tölti ki. Ezen a fennsíkon áll Davalon hegye, és erre épült gondos tervek alapján az Unió fővárosa. Az északi oldal védelméről a természet gondoskodott - függőleges sziklafal állja útját annak, aki ezt az irányt választja, hogy megközelítse a fővárost. A nyugati, déli és keleti oldal mentén mesterséges árok húzódik. Lenyűgöző látvány fogadja azt az utazót, aki délről érkezik a város alá. Nyugatra, még jóval az erődítményeken kívül, egy magában álló épületet láthat a vándor. Ez az újévi ünnepségek temploma, mely nem csupán az ünnepeknek ad otthont. A teraszán egy kőtömb áll négy oszloppal; árnyéka az égtájak és az évszakok meghatározására szolgál. A kétszer négy emeletnyi épületen kétszer négy nyílást vágtak, ezeken süt be a kelő nap a napfordulók, a napéjegyenlőségek hajnalán, de az évszakok kezdetét és más jeles csillagászati eseményeket is méltó módon megünnepelhetik Ranil hívei a szent épületben.

Az újévi templomtól gondosan kirakott kőlapokból álló sugárút vezet be a városba, egy paliszád és egy erős városfal között. Davalon városfala körül jól védhető erődítmények emelkednek. Az egész város gondosan megtervezett és kivitelezett mestermunka. A falakat nem zsinóregyenesen építették, ívük lassan kifelé hajló. Mindez csak erősíti a monumentális benyomást, amit a város a z arra vetődő szemlélőre gyakorol. Az egyes szintek magasságát gondosan mérlegelt fokozatok szerint számították ki. A falak hajlata, a lépcsők felfelé igyekvő szalagjai a szemlélő tekintetét fölfelé vonzza, a tetőteraszra, a vallásos szertartások színhelyére irányítják. Ott tündököl a sárga mázas téglával borított szentély, Ranil napisten temploma, mely fölé nyitható kupola magasodik. Alatta húzódik a szintén termetes épület, "az ország hegyének háza", a vezető Ranil-rend székháza, ami egyben az uralkodó *sen* palotája is. A város kapuján pedig a következő felirat olvasható: *"Áldozat lészen majd diadalmunk"*

A dwoonok - bár nem tagadják, hogy építészeti tudásuk egy részét Tarin törpéitől szerezték - mesterei a várépítésnek. Hagyományos - körbástyákkal, előbástyákkal, száraz- és vizesárkokkal védett - erősségeik, a titkos folyosókkal és kazamatákkal összekötött várak hatalmas, összefüggő rendszert alkotnak a toroni határ mentén. Nem fal ez, hisz az egyes erődítmények között gyakorta többnapi gyalogút is van, a környező népeknek mégis biztonságot jelentenek, ha Toron északi hadjáratra készülődik.

Biztonságot és erőt sugallnak ezek az erődítmények az ország belsejében élőknek is, hiszen a körülzárt várrendszerben rekedők ellenállása, kétségbeesett kitörései hátráltatják a toroni előrenyomulást, az utánpótlási vonalakat fenyegetik.

Tiarniel elpusztítása után kezdték meg a dwoonok a Naptornyok építését. De a Toron határán húzódó védelmi rendszert csak P. sz. 3692-ben - igen feszült politikai légkörben - sikerült teljesen kiépíteniük. Az ország védelmi rendszerét százegy Naptorony alkotja. Mindegyik egy-egy katonai erődítmény. A tornyok tükrök segítségével kommunikálnak egymással és a davaloni főtoronnyal. A védelem fontos eleme a titkos

alagútrendszer, mely a Naptornyokat köti össze a föld alatt, s melynek megépítése lényegesen nagyobb feladatnak bizonyult Ranil beavatottjai számára.

A Naptornyok karcsú, magas építmények, nem ritkán mágikus fókuszpontok, amolyan határkövek, megsemmisítésük még Toronnak is óriási nehézségeket okoz. Mesélik, hogy ezeken a szakrális helyeken Ranil papjai könnyebben juthatnak hatalomhoz, némelyiket a napisten angyalai látogatják.

Bár a várak gyakran álltak ki nehéz ostromokat, s nem egyet a földdel tettek egyenlővé a déli szomszéd hadai, az egész erődítményrendszer az eddigi háborúskodások során egyszer sem került az ellenség kezére. Az egyes várak ugyan a föld alatt összeköttetésben állnak egymással, de az egyik vár eleste nem feltétlenül okozza a szomszéd vesztét is, hiszen a mélyben húzódó folyosók eláraszthatók, lezárhatók, mágikus és mechanikus csapdák védik őket. Ám az erődrendszer igazi védelmét a Naptornyok őrei és titkos mágiájuk adják.

Ranil népe

A dwoonok az év minden napján keményen dolgoznak, s ezt megkövetelik a velük kapcsolatba kerülőktől is. A föld, amit megművelnek, a sajátjuk, adóikkal, s ha szükséges, szorgalmas munkájukkal támogatják az országvédő seregeket. Az államnak és az egyháznak is adóznak, háborúk esetén pedig kötelezően felhalmozott tartalékaikra az Unió igényt tart.

Nagyon konzervatív, makacs nép. A fényűzést, henyélést, pazarlást megvetik. Igazi értékmérőként az elvégzett munka milyensége számít közöttük, vonatkozzon ez akár valami kézművestermékre, akár a bányászok kitermelte ércmennyiségre, akár - és ez nem vicc - a rablóbandák hatékonyságára. Nagy veszély esetén ők maguk is fegyvert ragadnak, hisz valamilyen szinten majd mindenki ért közülük a fegyverforgatáshoz. A dwoon tartományi seregek egyik alapköve a jól szervezett nehézgyalogság. Noha az Unió legfőbb fegyveres erejének a lovagságot tartják, azt maguk is elismerik, hogy a nehézvértben hadakozó gyalogosok nélkül aligha szegülhetnének sikeresen szembe a déli határ felől folyamatosan fenyegető toroni veszedelemmel.

Ezen seregtestek kizárólag dwoon születésű harcosokból állhatnak, külországiaknak esélyük sincs rá, hogy bekerüljenek közéjük. A gyalogság toborzóbázisát azok az elszegényedett dwoon kisnemesek alkotják, akiknek anyagi erőforrásai már nem teszik lehetővé, hogy nagyatyáikhoz hasonlóan lovon, kopjával vonuljanak hadba, ám hűek akarnak maradni lovagi hagyományaikhoz, őseiktől örökölt dicsőségükhöz.

Ha valaki az egyházzal vagy a lovagok hatalmával kerül szembe - a dwoonok sem mind angyalok - könnyen a számkivetettek sorsára juthat, hiszen a törvények könyörtelenek, mindenkire nézve kötelezők, s olykor szűklátókörűségükről híresek. Az atyának például mindig bűnhődnie kell fia vagy lánya vétke, erkölcstelensége miatt, hisz ő volt a felelős a neveltetésükért.

Erkölcsösségük és fanatizmusuk mellett a dwoonok mély vallásosságukról is híresek. Ha nem kérkednek hitük másságával, a külhoniaknak nem eshet bántódáuka, tiszteletben tartják különbözőségüket, de Ranil becsmérléséért a legjámborabb dwoon is - ha egyáltalán létezik ilyen - azonnal haragra gerjed. Ugyanígy, ha valaki a Napisten hitére tér, a legsúlyosabb bűnei is bocsánatot nyernek. Ez idézi elő azokat a furcsa eseteket, hogy az inkvizítorok szövetségének dwoon tagjai között sok a hazájából elüldözött, menekülésre kényszerített, esetenként némi mágikus segítséggel naphitre térített toroni. (Bár igazán magas pozíciókba áttért külhoniak sohasem kerülhetnek.)

A dwoon társadalom a hűbéres elv szerint tagozódik: a P. sz. 1300-as évekig lényegében egyetlen nagy piramist alkotott, csúcsán az uralkodóval. A központi hatalom ekkor teljesen megsemmisült, helyét - jobb híján - a különféle egyházi lovagrendek vették át, amelyek viszont egymással egyenrangúnak minősülnek. Ez először is az ország területi egységének felbomlását vonta maga után, majd a szükségszerűen bekövetkező rivalizálást, végül pedig a rohamos teokratizálódást, a világi hatalom háttérbe szorulását. Ez az áldatlan helyzet mind a mai napig fennáll - egyebek között egyik lovagrend sem próbálkozott meg Tiarniel újjáépítésével, nehogy a többi ezt ellenséges lépésnek tekintse, és ligára lépjen vele szemben. Az adott körülmények között kész csoda, hogy az Unió egyelőre képes ellenállni a ránehezedő toroni nyomásnak. E figyelemreméltó teljesítmény hátterében először is a dwoonok valóban nem mindennapos hazafias szenvedélyét gyaníthatjuk, mely válsághelyzetben eddig még mindig segített nekik, hogy fölülemelkedjenek az őket megosztó kicsinyes ellentéteken.

A dwoonok nagyon keveset kereskednek a környező államokkal, inkább megtermelik, amire szükségük van. Az Unió hivatalos nyelve a dwoon, de beszélik az ilort és az ervet is. A közös nyelvet azonban csak az iskolázottak bírják. A dwoon főnemesség, a lovagrendek elöljárói és a papok beszélik az ó-dwoon nyelvet is. Az ősi nyelv idegen számára nehezen tanulható, de még a dwoont is kevés külhoni beszéli. (Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy az ó-dwoon nyelvet megtanulni kívánó karakternek dwoon születésű tanárra van szüksége - már ha talál olyat, aki elvállalja a tanári szerepet -, és háromszor annyi Kp-t kell ráköltenie. A dwoon nyelvet már könnyebb elsajátítani, de ez is kétszeres Kp-ba kerül. Egyik nyelv sem sajátítható el mesterfokon! A dwoon születésű karakterekre természetesen ez nem vonatkozik.)

Az áldozatbemutatások fontos szerepet töltenek be a dwoonok életében. Ranil papjai szerint a tökéletes odaadással elvégzett áldozati szertartás az egyik legerényesebb cselekedet. Áldozatok nélkül Ranil ereje elveszne, s ezáltal elpusztulna a világ is, hiszen nélküle nem létezhetne a fény és az élet. Driegde hamar bekebelezné a fény nélkül maradt lelkeket, és a sötétség uralná a világokat. Az áldozat szertartások jellegüket és tárgyukat tekintve igen sokszínűek, ráadásul tartományról tartományra változnak. Ranilnak sok mindennel lehet kedveskedni, de a legszívesebben azokat az ajándékokat fogadja, amelyek kedvesnek számítanak magának az áldozónak is. Lehet felajánlani neki növényt - hiszen az ő sugara növesztette -; állatot - hiszen az ő melegében nevelkedett -; vagy fegy-

vert, fémtárgyat, ékszert, nemesfémet, pénzt.

A dwoonok hitvilágában fontos szerepet kapnak az elhunyt lekekkel kapcsolatos hiedelmek, a holtak kultusza. Életükben a múlt emlékei is élnek, amelyekkel rítusokon keresztül tartanak bensőséges kapcsolatot. A "múlt" a mítoszok képeiben jut kifejezésre, ez mutatja be a "teremtő" korszak hőseinek életét. A kapcsolatot és a rend fennmaradását pedig az biztosítja, hogy a rítusok során felidézik, újraélik a múltban történteket. Mind a mítosz, mind a rítus "szent", ennek megfelelően nem közkincs. A nők (kivéve a napszüzeket és a napasszonyokat) és a beavatatlanok nem ismerhetik. A papok a beavatási ranglétrán fölfelé haladva, fokról fokra szereznek tudomást a titkokról. A rítusok minden mozdulata rejtett jelentőséggel bír. Lényeges formai jellemzőjük az éneklő, ritmikus előadásmód, ami a mozgás jellegét, ütemét adja meg. A dwoonok életében a mai napig fontos szerepet játszik a tűz, melyet hitük szerint Naphonból hoztak magukkal. Sok alakban jelenik meg a mindennapokban. Rájuk sütötték már Észak népei a tűzimádó bélyeget is, amit ők a leghatározottabban visszautasítanak, sőt vérig sértődnek miatta. Számukra a tűz egyfajta védelmet nyújt az éjszaka gonosz hatalmától. Használják az áldozati szertartásokon bemutatásánál is. Az adományokat tűzben égetik el, mert úgy vélik, a füst magához Ranilhoz száll. A tűz jelenti a kapcsolatot az isten és a nép között. Hiszen Ranilból keletkezett, ő maga adta harcos hívőinek, még az óhazában. Minden család, közösség házában megtalálható a soha ki nem alvó láng. Nagy szégyent jelent egy família számára, ha - figyelmetlenségük miatt - kialszik a védelmező tűz. A babonás dwoonok ezt a egyfajta *ómennek* értelmezik, s nyomban Ranil oltára elé járulnak, hogy megvédje őket a leendő veszedelemtől. Ilyenkor a templomok közepén elhelyezett áldozati tűzből a napasszonyok vesznek parazsat és viszik a családi fészekbe.

A dwoonok vitás esetekben olykor úgynevezett istenítélethez folyamodnak, amelynek elbírálását Ranil Vére - a tűz - végzi el. Formája tartományról tartományra változik. (Lehet tűzjárás, esetleg lángoszlopok között kell átmennie a vétkezőnek, de előfordul a parázsevés is). De a Napúr büntet is a tűzzel: haragját villám képében küldi le Ynev eltévelyedetteire, bűnöseire. A dwoonok Ranil templomába lépve soha nem feledkeznek meg róla, hogy imát mondjanak az örökégő oltár előtt, vagy áldozatot mutassanak be a szent tűzben.

Erőt veszek és áldozatot adok,
Áhított lélekkel igaz adományt,
A kívánt adományt.
Tűz, mely Ranil Vére,
Méltó az áldozatra,
Méltó az imára.
Vigyázd, ki imát mond neked,
Gyász és halál hosszú útján ne legyen...



A tüzet jóslásra is használják: a füstből és a lángok játékából mondanak jövendőt. Az Unió területén ún. lángjósok segítik a híveket eligazodni Ranil akaratán. Különféle szentélyekben várják a jövőt látni kívánókat. Ezért sokszor az idegenek azt mondják, hogy Ranil a jóslás istene is. A Fény Urának valóban vannak orákulumai, de csak a városban tartott processziókon vagy a templomokban hozza nyilvánosságra akaratát, itt hirdeti ki döntését vitás ügyekben. Természetesen mindezt papjain keresztül teszi.

A dwoonok nemzedékekre visszamenőleg tisztelik elhalt rokonaikat és őseiket is. A másvilági és evilági hozzátartozók között szoros a kapcsolat: a holtak megkérdezése nélkül semmilyen jelentősebb vállalkozásba nem kezdenek. A dwoon hitvilág szerint ugyanis a holtak és az ősök szigorúan megbüntetik azokat, akik elfeledkeznek róluk. Az ősök lelkei a Napban és az utódokban élnek. (Ha egy fiú az apja mellett van, amikor eltávozik az élők sorából, biztos lehet abban, hogy szellemének egy része beléje költözik.) Sírjuknál, földi maradványaik előtt rendszeres áldozatokat mutatnak be. Az áldozat formája attól függ, hogy milyen téren számítanak az ősök segítségére. Termékenység esetén például búza, tyúk, juh, kecske stb. kerül felajánlásra, amit formálisan ,közösen fogyasztanak el. Csaták előtt nemcsak Ranilhoz, hanem Hőseihez is imádkoznak, hogy legyenek velük a harcban. Szokás a saját vérük felajánlása is, ilyenkor arra kérik istenüket és az ősök szellemeit, hogy ennél a cseppnél több vérveszteség ne érje őket. (Akadnak olyanok is, akik a csatában az első legyőzött ellenfél vérét ajánlják fel Ranilnak, bár ez tiltott áldozati forma, és nagy bajt hozhat bemutatójára. Ám egyes naplovagrendekben szép számban vannak olyanok, akik mégis így járnak el, bár nemigen verik nagydobra. Arra a szokásra vezetik vissza az ilyen áldozatokat, hogy amikor még vadásznép voltak, a frissen avatott ifjak mindig Ranil-

nak ajánlották életük első zsákmányát. (Ez a vadász-szokás a mai napig elfogadott.l) Az ősök mindenütt jelen vannak, részt vesznek az igazságszolgáltatásban, a győzelmi lakomákon. De a dwoonok soha nem feledkeznek el Ranilról sem. Akárhányszor is fordulnak őseikhez, imáik első és utolsó mondatában mindig Ranilhoz fohászkodnak.

Szent helyeik az Unió területén igazából nincsenek, habár sok meglett férfi indul el, hogy megjárja a Nagy Vándorlás egykori útvonalát, megkeresse őseik romvárosát, s áldozatot mutasson be Ranil első vadonbéli templomában. Állítólag a Fendor-tenger egyik szigetén is őriznek Ranil-ereklyéket, ám erről csupán néhány kétes hitelű beszámoló ad hírt. Miként a romvárost, úgy az ereklyéket is csak kevesen látták a zarándokok közül.

Ranil egyháza

A naphit elterjedése Észak-Yneven a Dwyll Unióra korlátozódik. Más vallás viszont egyáltalán nem vetette meg lábát a dwoonok uralta területen. A dwoonok nem néznék ugyanis jó szemmel, ha Ranil templomainak árnyékában más istenek szentélyei is emelkednének.

Templomépítészetük nem túl változatos, általában ugyanazokat az elemeket használják. Vallási épületeik kör alaprajzúak és feltűnően magasak. Sokszor nyitható kupola borítja őket, hogy a hívek szertartásaik során minél jobban érezhessék Ranil közelségét.

A kiváltságos helyzet és a gazdasági háttér egy teokratikus ideológia kifejlődését segítette elő, mely a mindenkori főpapot, Ranil földi képviselőjét az államügyekben is a legfőbb tekintéllyé tette. A papi szervezet tényleges feje, a vallásos élet szabályozója a főpap, az úgynevezett *Diug*. Ő végzi az állami szertartások, a központi ünnepek lebonyolítását. Mióta megalakultak a naplovagrendek, a nép uralkodója és főpapja nem ugyanaz a személy. Az uralkodó és a főpap megosztott tisztség lett, habár céljuk közös. Ranil és a dwoonok érdekeit mindketten elsődleges szempontnak tartják. Kisebb viták ugyan előfordulnak közöttük, de ezeket a konfliktusokat, ha csak tehetik, nem hozzák nyilvánosságra.

A főpap az általa kiválasztott tartományi papokkal, a *niss*ekkel, - akik egyben a Naptanács, a *Marniss* tagjai - a társadalom legfelső rétegéhez tartoznak. A nissek tartományukban - még az Unió megalakulása után is - szabad rendelkezési jogokat élveznek. Sok problémát vet fel a harcias naplovagrendek békéltetése. Ha egy tartományban a főpap nem tudja ellátni feladatát, és a lovagrendek között megőrizni - legalábbis látszólagosan a békét, leváltása hamar megtörténhet.

Ranil papjai földbirtokokkal rendelkeznek, hivatalnoki apparátus áll a szolgálatukban, kézművesek és ún. egyházi jobbágyok dolgoznak számukra. Ranilt illeti a megtermelt javaknak és a meghódított területek adóinak egynegyede. A termény felével a jobbágy rendelkezik, míg a negyedik negyedet köteles a központi raktárakba szállítani. Ehhez a negyedhez csak háborúban, illetve természeti csapás esetén nyúlnak.

Az Unió területén egyre több próféta bukkan fel és jár tartományról tartományra. Valami közelgő veszedelemről, egy nagy háborúról beszélnek mindannyian. *"...kialszik a fény, s az Árny Nélküli Birodalom ura jő el, hogy bosszút álljon e világ fölött... de mindazok kik a csaták zajában, meghallják kürtök hívó szavát, elkerülhetik az álmok szenvedését..."* A legtöbbjüket előbb vagy utóbb kikergetik a tartományokból, de egyre többen vannak, akik meghallgatják beszédüket. Azt rebesgetik, hogy a Nap Hősei állnak mellettük, és ez lehet az oka annak, hogy egyelőre nem nyilvánítják őket eretneknek.

Az ünnepek legalább olyan fontos szerepet töltenek be a dwoonok életében, mint az áldozatbemutatások. A két dolog eggyé olvad össze. Az ünnepek ideje egyben az áldozatok ünnepe is. A makacs, önfejű és mogorva dwoon nép az ünnepek alatt leveti álarcát. Színes ruhák kavalkádja, táncok, mulatság, tréfák jellemzik az ünnepeiket. Az első ünnepük az új évet köszönti. A halottaikról is ezeken az ünnepsorozatokon emlékeznek meg. Az ősökért ezer és ezer tűz lobban ilyenkor az Unió területén. A tűz fénye és melegsége a napig és a csillagokig száll. Fegyvereikkel csoportos táncokat lejtenek az elhunyt ősökért a tűz körül. Az ő régi ruháikba öltöznek, magukra aggatják személyes tárgyaikat. Egyes tartományokban parázson táncolnak. Egyszerre köszöntik az új-, és búcsúztatják az óévet.

Ez az ünnep csak felvezetője a tavasz beköszöntét jelző újjászületés ünnepének. Ez az öröm és a remény ideje. A jó termés és az örökké tartó diadal ünnepe. Ekkor avatják az ifjú harcosokat, s ilyenkor imádkoznak a születendő gyermekekért is.

...Mikor sugarad virágot bont a fákon,
s friss hajtások hangja száll hozzád.
Csak fényt és ne halált áldj,
ragyogást adj; a gyász pedig,
maradjon tőlünk távol...

A Ranil-pap

Tündökletesen ragyogsz fel az ég horizontján, eleven, tiszta korong!

Amikor megkezded életedet, az ég keleti széle felől bukkansz elő, gyönyörűséged betölti mindenhol a földet!

Szép vagy te, hatalmas vagy, ragyogó vagy, minden földek fölött fennen állasz a magasban!

A papi rend tagjai főként a nemesség soraiból kerülnek ki. Tanulmányaik költségeit az állam fedezi, éppen ezért csak a legjobb képességű fiatalokat veszik fel soraikba. A másik lehetőség, ha egy szegényebb család sarja szeretné hátralévő életét papi kötelékben leélni, hogy - mivel aranyban nemigen bővelkedik - egy nemes vagy pap pártfogását kéri.

A nyolc éves tanulóidő elteltével - amit végig a papi iskola kötelékében töltenek - felszentelt pappá, nap-pappá avatják őket a Felhők Feletti Városban, Hadravenben. A beavatáskor (*Maehhte*) mindenekelőtt a testnek kell megtisztulnia. Ezt egy rituális fürdő segítségével, a napszüzek felügyeletével végzik. De mivel nem csak a testnek, hanem a szellemnek is meg kell tisztulnia, a szertartás magas rangú papok mágiáját is igényli. Ezután a papjelölt nyakába akasztják a szent szimbólumot, rájuk adják a papi köntöst (*shadir*) és a derekukra kötik a szent övet (*hudre*). A beavatás befejezéseként, ha csak egy pillanatra is, de mindenki fejére ráteszik a napkoronát (*surndirr*), és felültetik a

naptrónusra (*suandirr*). Itt tesznek esküt hitükre.

Hadraven városában székel Ranil egyházának főpapja. A legtöbb papi iskola is itt működik. A beavatás után az egyház a tartományokba rendeli fiatal papjait, ahol templomokban vagy lovagrendeknél látják el feladatukat. Bárhol is jelenjenek meg az Unió területén, mindenütt fejet hajtanak tekintélyük előtt.

A napistent szolgálják a papokon kívül a már említett napszüzek is. E hívatásra hétéves kislányokat választanak az állam területéről, akiket azután zárt falak között nevelnek fel a Felhők Feletti Városban. Többségükből napasszony lesz, akiknek feladata a templomokban égő áldozati tűz táplálása. Az ünnepek és az áldozatok lebonyolításában is segítkeznek, de több nemesi ház, lovagrend szolgálatában is tevékenykednek. Senki nem érintheti meg őket szándékosan, még maguk a nap-papok sem. A törvény ellen vétőket minden esetben halállal büntetik.

Ranil papjainak feladata az ünnepek lebonyolítása és a termékenység biztosítása, a gyógyítás és a jóslások is. Az áldozati bemutatások szintúgy részét képezik mindennapi életüknek.

Kevés dwoon jár Ynev más tájain. Ha lehet, nem mozdulnak ki házájukból, mert bármikor szükség lehet rájuk. Ha mégis akadnak olyanok, akik nekivágnak a veszélyes világnak, azok útjuk során soha nem térítenek, csak azoknak prédikálnak, akik megkérik őket erre. Mindannyian egy dolgot keresnek a külvilágban: a kiválasztottjukat, ki királyuk lészen majd, akire hosszú idő után felkerülhet a Naphonból hozott királyi korona. Tiarniel pusztulása óta várnak a király felbukkanására, Ranil útmutatására. Kevés nagyobb dicsőség képzelhető egy Ranil-pap vagy -paplovag számára, minthogy ő legyen az, aki megtalálja a királyi jegyeket viselő fiút vagy férfit. "*...mert fényes homlokú lesz ő, szeme sugárzó, akarata erős, akárcsak a karja, melyen csillagok a jegyek, szíve pediglen tiszta, felette a sugárzó nap fénye...*" A próféták úgy vélik, Ranil akaratából hamarosan eljön, és kivezeti őket a vadonból.

A papok és a paplovagok szent szimbólumaira a sokszínűség jellemző: tartományok szerint változnak. Ami közös mindegyikben, hogy korong alakúak, és a napszimbólum valamilyen formában megjelenik rajtuk. A papok legtöbbször a nyakukban hordják, de vannak, akik homlokpántként viselik.

Léteznek a napistennek olyan szolgái is, akik a köznép előtt egyáltalán nem vagy csak kevéssé ismertek. Őket nevezik Kegyelteknek.

Rendjük egyfajta titkos társaság Ranil vallásán belül. Tagjait szent embereknek tartják, csak olyan családokból kerülhetnek ki, akiknek minden felmenője egyenes ági leszármazottja az őshazából elindult dwoonok valamelyikének. Mindig megérzik, ha valahol egy újabb Kegyelt születik, és már gyermekkorában elszakítják szüleitől, hogy titkos rendházaik egyikében neveljék fel. Ők azok, akik Ranil titkos misztériumait ismerik, akik tökéletesen tisztában vannak a dwoonok múltjában rejtező minden talánnyal. Istenük nagy hatalmat biztosít nekik, amit a vallás belső ügyeinek rendben tartására, felügyeletére fordítanak. Bár nem igazán harcias beállítottságúak, rengeteg olyan módszert ismernek, mellyel segítségére lehetnek országuknak a vész idején. Többek között a déli határvédelmi rendszert is ők tervezték. Ügyeikbe nem engednek beleszólást senkinek - ilyet a dwoonok nem is tennének, hiszen szentnek és sérthetetlennek tartják őket. Mindig és mindenhol feltétlen tiszteletet és megbecsülést követelnek - és kapnak. A Kegyeltek vezetői már csupán félig anyagias lények - testüket uruk hatalma járja át, ezért folyamatosan egyfajta belső fénnyel világítanak, testük áttetsző. E rend tagjai csak NJK-k lehetnek!



Képzettségek

A Ranil-pap a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	**fok/%**
Birtokigazgatás	*Af*
Tánc	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*
Etikett (dwoon)	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
1 nyelvismeret (erv)	*Af 3*
Ökölharc	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	**Képzettség**	**fok/%**
2.	Heraldika (dwoon kultúrkör)	*Af*
3.	Jog	*Af*
3.	Építészet	*Af*
4.	Ősi nyev ismerete (ó-dwoon)	*Af*

Különleges képességek

Ranil papjainak elsődleges különleges képessége a papi mágia alkalazása. Istenük a Lélek és a Természet szférákban ad hatalmat híveinek, akik természetesen az ő egyedi varázslatait is használhatják.

Ranil papjainak legnagyobb ellenfele a sötétség, a homály. Varázslataikat képtelenek létrehozni napfénytől elzárt, föld alat-

ti helyeken - hacsak előtte ők maguk nem idéznek valami módon fényt az adott helyre. Egyedül a fényt, világosságot, tüzet okozó mágiáikat alkalmazhatják megkötések nélkül.

Ha a föld felszínén vannak, csupán nem látják a napot - épületekben, felhős égbolt miatt, ködben, füstben, éjszaka stb. - 1.-3. TSZ között 10 %, 4.-6. TSZ között 5 % esélyük van arra, hogy varázslataik nem jönnek létre. Természetesen ha fényt, világosságot, tüzet támasztó mágiákat alkalmaznak előbb, s csupán ezután kísérlik meg más jellegű varázslataik létrehozását, a hátrányok immár nem sújtják őket.

A 8. tapasztalati szint elérése után Ranil papjainak szent jelképébe egy különleges drágakövet ültetnek be, amely segítségével bárhol, bármikor, mindenféle korlátozás nélkül alkalmazhatja istene összes varázslatát. Ezt kizárólag a Felhők Feletti Városban tehetik meg, ha tehát egy pap vagy paplovag kiérdemli a kegyet, mindenképen el kell zarándokolnia ide, mert máshol nem kaphatja meg.

Ugyanakkor ha hosszú ideig (min. 2 nap), a Ranil-pap vagy -paplovag nem látja istene arcát - esős, borús idő, föld alatti utak, mérhetetlen mély és sűrű erdő, stb. -, mihelyt először teljes szépségében ragyog fel előtte, elegendő egy 10 körig tartó fohászt intéznie hozzá, s elméje megtelik Mana-ponttal. 2 napon túl minden újabb, sötétségben töltött nap után +3 Mp-ot kapnak, s ez az adomány akár meg is haladhatja a maximális Mp-k számát! Ám csakis addig használható fel, amíg a nap fent van az égen. Az alkonyat első jelére elenyészik.

Ha a Ranil-pap vagy -paplovag sokáig nem látja ura arcát, idegessé, kiegyensúlyozatlanná, haragvóvá változik. Minden Ranil látása nélkül eltöltött nappal ideiglenesen csökken 1-gyel az Asztrál tulajdonsága - s ennek megfelelően minden ennek alapján számított értéke is. Mihelyt azonban megpillantja a napot, fokozatosan megnyugszik (azonnal kap +1-et), s minden napfényben eltöltött órával eggyel nő az Asztrálja. Ha ismét sötétségbe kényszerül, akkor csak az első (+1) értéknövekedés számít, s minden újabb sötét nappal ismét elveszít egyet a főjellemzőjéből. Ha ez az értéke 3 alá csökken, akkor ideiglenesen megőrül, s csakis egy 65 Mp-s *Gyógyítás* varázslattal lehet visszaállítani elméje épségét.

A Ranil-pap fegyvertára

Ranil papjai - dwoonok lévén - nem vetik meg a fegyvereket, noha az egyház ügyes-bajos dolgait jobban szeretik a paplovagokra bízni. Ha mégis meg kell védeniük magukat, ezt jobbára valamely könnyű, jól forgatható fegyverrel - pl. rövid karddal - teszik. Pajzsot, sisakot nem hordanak, s a vértezetek közül is megelégszenek a sodronyingekkel - ennél nehezebb, erősebb páncélzatot nem aggatnak magukra.

A Ranil-paplovag

Sokakban merül fel a kérdés, melyet az egymásnak gyakorta ellentmondó híresztelések vetnek fel, hogy a naplovagok különböző rendjei hagyományos értelemben vett lovagság-e, vagy pedig varázshatalommal bíró paplovagokról van szó?

A válasz egyértelmű. Az Unióban nincsenek hagyományos értelemben vett lovagrendek. Ha voltak is valaha, mára mindenütt a paplovagok kezébe került a hatalom, a gyengébbeket magukba olvasztották. Vannak ugyan lovagok, akik nemesi előjoguknál fogva különböző kiváltságokat élveznek, ám egyetlen lovagrendbe sem tömörülnek. A dwoon haderő legnagyobb részét a naplovagok különböző rendjei adják, közülük a legerősebb a Ranil-rend, az ő nagymesterük a Dwyll Unió mindenkori vezetője. Őt az összes többi rend nagymestere és a Ranil-rend leghatalmasabb paplovagjaiból álló konklávé választja meg, és a Naptanács adja rá áldását, ha az előző *sen* távozik az élők sorából.

A Ranil-rend *sen*je egyben a napisten egyházának vezetője is, az ő irányítása alá tartozik az egész szervezet, a főpapok alkotta Naptanács, az egyházi tartományok, a befolyásos Építők rendje, s maga a legfőbb pap, a *Diug* is.

Észak-Ynev egyik legjelentősebb lovagi haderejét képezik a dwoon naplovagok. A rendek vezetői a nemesség soraiból kerülnek ki, és a tartományokat, városokat, vármegyéket irányító lovagokat kivéve varázshatalommal bíró paplovagokról van szó, ha róluk beszélünk. Ranil paplovagjai a dwoon mentalitásból fakadóan az imádságot ugyan el nem hanyagolják, hisz hitükben megingathatatlanok, de a többi paplovaghoz képest erősebben kötődnek a harchoz, mint a mágiához. Csak a Ranil-rend paplovagjai azok, akik nagyjából ugyanannyi figyelmet fordítanak mindkét dologra. Ez az egyik alapja vezető szerepüknek, melyet immár századok óta nem kérdőjelezett meg senki. Mindegyik naplovag nagyon büszke saját rendjére, és azt semmi kincsért el nem hagyná. Nemcsak a rend kötelékei tartják össze őket, hanem az ősök hagyománya is. Általában egy-egy renden belül azonos őstől származottak csoportosulnak. Ezek az ősök pedig a Nap Hősei, kik egyben a régi törzseik megalapítói is. Ezért újulnak ki közöttük oly gyakran egykori vitáik.

A rendekbe érdemei, képességei alapján gyakorlatilag bárki felvételt nyerhet. Akinek a kiképzése és rátermettsége megfelelő, azt tárt karokkal fogadják a Ranil-hitű lovagrendek. Természetesen előtte szigorú vizsgákon kell átesnie, s bizony a legtöbben nem felelnek meg. A jellemükben, hitükben, erkölcsükben méltatlanokra még a hosszú, fáradságos fegyverhordozó- és apródévek sem várnak. Ranil hatalmához körömszakadtukig ragaszkodnak. Mivel emellett a nyakas öntudat jellemző rájuk, nem fogadnak el akárkitől parancsokat. Kizárólag harci cselekedeteik vagy születésük alapján kiemelkedetteket tűrnek meg maguk felett. A harcmezőn kívül a dwoon lovagságra a vakbuzgó hazafiság jellemző, a dwoon kultúra kritikátlan magasztalása, amihez gyakran az idegenek lekicsinylése is társul. Mindehhez túlfűtött, kirekesztő vallási fanatizmus járul, ami sok vitára ad okot az Északi Szövetség államaiban. A fennkölt lovagi kultúrát hűen őrzik, ápolására, kiterjesztésére nem sajnálnak erszényükbe nyúlni. Félelmetes harcosok, a fegyelem az egyik erős oldaluk.

Főbb naplovagrendek

A Szent Tűz lovagrendet Ranil Vérének is nevezik. Alapítója és jelenlegi *sen*je Syan da Vagrass, Ghaddir egyenesági leszármazottja. A nyugati

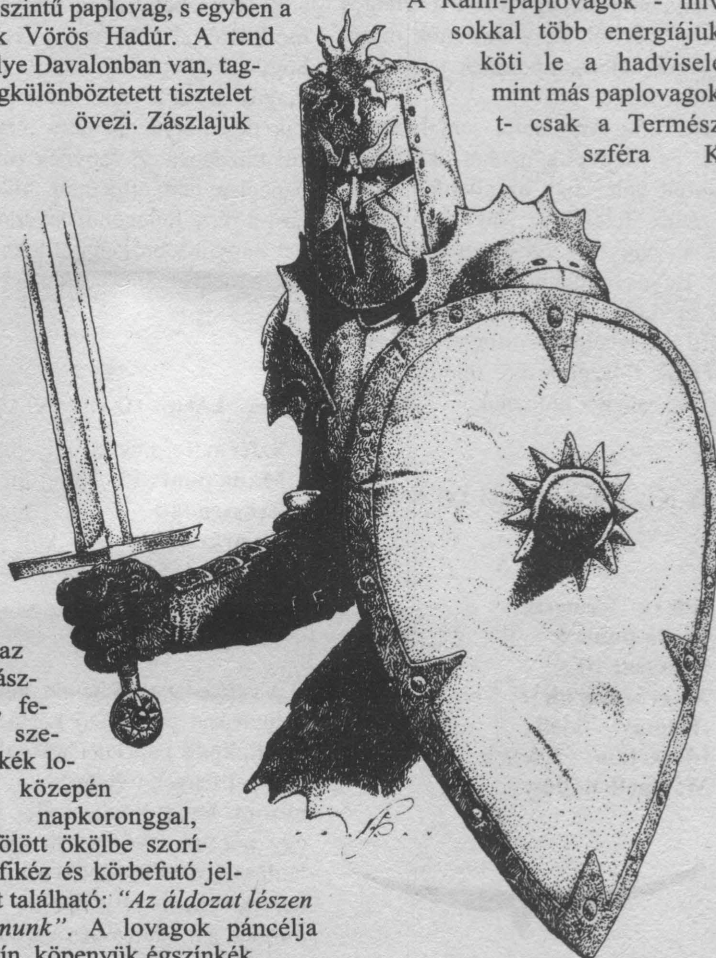
tartományok (az egyházi tartományok e.t.-vel jelölve) - Sinassir, Elharehhse e.t., Miniuragssir e.t. - mindegyikében rendházzal bír. Zászlajukon arany napkorong és ezüst sárkány látható (a sárkány csak később került címerükre), köpenyük kék, vértjük ezüst és aranyszínű. A rend nagymestere egyben Ranil Kelyhének Őre. Ranil egyik ereklyéjéről van szó, melyben már a mítoszokban emlegetett örök tűz lobog. Ha háború vagy veszedelem fenyegeti a dwoonokat, a tűz az ereklyében vérré válik, és csata előtt fegyverüket e vérrel kenik be. Vannak, akik isznak is az ereklye vörös tartalmából. A Kehely a mérgek és hazugságok felett bír nagy hatalommal, de beszélik, van más bámulatos képessége is.

Sok kisebb naplovagrend tevékenykedik, a középső, északi és középnyugati tartományok (Gardondir e.t., Ilek, Hataumehte, Linemekksir e.t.) vezető rendje, az Arany Sugár lovagok nagymesteri pálcája alatt is. A hatalmi jelkép a kegyelmes Hur da Ettent illeti. Az ő őse Giurtiss-irr, a Vakító. Kék zászlajukon két hegy között arany nap tündököl. A rend tagjait messziről megismerni vörös vállszalagjaikról és hagyományos formájú, kétkezes csatabárdjukról.

A középkeleti és déli tartományok (Davalon e.t., Sur e.t., Sagrahas, Inden-Inakssir) vezető rendje a Sasok lovagjai. Nagymesterük Ősz Sakrak, kinek őse Kruhenir, a Hévvel Emésztő. Címerük a mentazöld alapon szárnyaló sas, karmai között fénylő karddal. Ha tehetik, fekete harci méneket választanak, lovaik remekül idomított állatok, a szóbeszéd szerint elf idomárokat alkalmaznak.

A keleti tartományok (Harunssir, Télvölgy, Lugdub e.t.) fő naplovagrendje az Igaz Akarat lovagok, csakúgy, mint a már ismertetettek, ez is *senyr* rend. A *sen* Imrym Dall, aki Ranil testvérnapjától, Terseistől származtatja magát és rendjét. Kétezerkétszáz éve az első, aki megbonthatja az Unió egységét. A Ranil-rend főségének megkérdőjelezhetetlensége az, amit Imrym sérelmez, s bár sokak szerint tevékenysége az Unió előtti anarchiához és az egymással rivalizáló rendek korához vetheti vissza a dwoonokat, akadnak pártfogói magasabb egyházi körökben is, kivált mióta fölrepült a hír, hogy Ranil egyik angyala áll a háta mögött. Terseis Naphonban sem töltött be igazán fontos vallási szerepet. Ugyan Ranil egyik darabjának tartják, de hatalma sokkal gyengébb volt, és ma sem lenne igazán jelentős, ha Imrym Dall létre nem hozta volna köré csoportosult kisebb "szektáját". Ők legalább olyan hatalmat tulajdonítanak neki, mint magának Ranilnak. Az is igaz, hogy nem fordulnak Ranil ellen, sem nyíltan sem titokban. Inkább azt sérelmezik, hogy az immáron legnagyobb rend, Ranil rendje kezében van a központi irányítás és inkább hatalmi nézeteltérés ez semmint "valláháború" miként azt előszeretettel emlegetik. Nem Ranil isteni hatalmát kérdőjelezik meg, csupán a Ranil-rend visszaéléseiről kezdtek beszélni a belső tartományokban is, és legyen ez akár igaz, akár hazugság, csak egyre mélyülő belső válsághoz vezeti az országot, mely épp hogy csak lábra állt az előző Zászlóháború óta.

Az országot irányító Ranil-rendnek az összes tartományban vannak rendházai. Vezetője Ral da Ranga, kinek őse állítólag maga Ranil, az első naphoni törzs megteremtője. Magas szintű paplovag, s egyben a Hetedik Vörös Hadúr. A rend székhelye Davalonban van, tagjait megkülönböztetett tisztelet övezi. Zászlajuk egyúttal az Unió zászlaja is, fehérrel szegett égkék lobogó, közepén arany napkoronggal, mely fölött ökölbe szorított férfikéz és körbefutó jelmondat található: *"Az áldozat lészen diadalmunk"*. A lovagok páncélja ezüstszín, köpenyük égszínkék.



A Ranil-paplovag a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	**fok/%**
Fegyverismeret	*Af*
Kíntűrés	*Af*
Harci Láz	*Af*
Legendaismeret (dwoon kultúrkör)	*Af*

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	**Képzettség**	**fok/%**
2.	Heraldika (dwoon kulturkör)	*Mf*
3.	Jog (dwoon jog)	*Af*
4.	Térképészet	*Af*
5.	Birtokigazgatás	*Af*
5.	Fegyverhasználat	*Mf*
8.	Ősi nyev ismeret (ó-dwoon)	*Af*

Különleges képességek

A Ranil-paplovagok - mivel sokkal több energiájukat köti le a hadviselés, mint más paplovagokét- csak a Természet szféra Kis

Arkánumából választhatnak varázslatokat. Kivételt csak a Ranil-rend jelent, melynek tagjai istenük mindkét szférájához hozzáférhetnek.

A papok különleges képességénél leírtak a paplovagokra is vonatkoznak.

A Ranil-paplovag fegyvertára

Általában nehéz, kétkezes lovagi fegyvereket használnak, ám mivel istenük nem feltétlenül szabja meg, hogy milyen fegyverrel védelmezzék hazájukat és Ranil fényességét a "nemesi" jellegűeket - a másfélkezes kard, a kétlapú csatabárd, pallos - forgatnak. Némelyik rend a kopját és a lándzsát is előnyben részesíti. A pajzsokat a különböző rendek különböző módon ítélik meg. Akadnak olyanok, akik előszeretettel alkalmazzák, mások egyáltalán nem használják. Harcba kizárólag teljes vértezetben mennek. Minden rend más - más páncélzattal rendelkezik. Alapjában nem tér el egyik sem az átlagos lovagi vérttől, de a dwoonok mindegyikbe belecsempésznek valami kis különcséget.

Célzófegyvert soha sem használnak és megvetik azokat akik ilyen módját választják az ellenfél legyőzésének. Ezeket az alakokat - ha tehetik - nagyon szívesen megleckéztetik. Egyes rendeknél a dobó fegyver - az egykezes csatabárd vagy hajítóbárd - használata is elfogadott. Csataménjük fölszerelésére mindig jelentős összegeket áldoznak.

A Kis Arkánum litániái

Szárítás

Szféra: Természet
Mana pont: 8
Erősség: 10
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A pap(lovag) a litánia hatására képes minden nedvesség felszárítására 20 láb sugarú körön belül, legyen az felázott talaj (nem mocsár!), átázott ruhák, esőtől nedves haj vagy vékony (20 cm-ig) hóréteg. A hatás maradandó, mintha a nap szárította volna fel a vizet, de nem jelenti azt, hogy nem lehet ismét nedves. A manapontok többszörözésével sem a terület, sem az erősség nem növelhető.

Ranil fényessége

Szféra: Lélek, Természet
Mana pont: 24
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap(lovag) teste - csak az övé, másra nem varázsolhatja - szembántó fénnyel világítani kezd, ami csak őt nem zavarja. Fényessége a jelzőtűzéhez hasonló. 3 láb körzetben az őt támadók a *Vakharc*nál leírt módosítókkal küzdenek, a 30 lábon belülről rá célzók - 50-es módosítóval lőhetnek. Hátránya, hogy a mellette harcolók, még ha ők maguk is ezt a varázslatot alkalmazzák ugyanolyan negatív módosítókkal küzdenek. A fénynek ruha vagy páncélzat nem állja útját. Alkalmazójára a fény jellegéből fakadóan 5 E-vel nagyobb erősséggel alkalmazhatók a nekromancia típusú varázslatok.

Lángoló pillantás

Szféra: Természet
Mana pont: 15
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Időtartam: szint/kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat előfeltétele, hogy az alkalmazását megelőző két nap során valamikor a pap(lovag) legalább egy órát napfényen töltsön. Az így felhalmozott fényt koncentrálja ilyenkor egy perzselő, körömnyi foltba. Pillantása nyomán rendkívüli forróság keletkezik, amely lángra lobbant minden gyúlékony anyagot a hatósugáron belül. Élőlényeken circönként 3k6 Fp-t sebez, amit minden 6 Mp 1k6-tal növel. A fénypászma nem látható, ám az útjába tartott tárgyak segítségével kinyomozható az eredete. Hátránya, hogy alkalmazójának folyamatosan ügyelnie kell arra, hogy hová néz, s a varázslat alkalmazása közben nem hajthat végre olyan cselekedeteket, amelyeknél nagy szerephez jut a látásának - egyébként vállalnia kell a kockázatát annak, hogy pillantása nyomán oly dolgok is meggyulladhatnak, amelyeket nem kíván lángba borítani. Pillantása a nem mágikus fémeket is megolvaszthatja, egy kör alatt 1mm x 1/2 láb x 1 mm fém párologtatható el.

Amennyiben a pap(lovag) úgy akarja, megteheti, hogy pillantása ne hőt, hanem fényt sugározzon. Ekkor a hatótávolságon belül férfitenyérnyi fényfolt fogja mutatni, hova is néz. Azok számára, akik nem készültek fel a látványra, meglehetősen hátborzongató lehet ilyenkor Ranil lángoló szemű hívére pillantani.

Kiszárítás

Szféra: Természet
Mana pont: 35
Erősség: 10
A varázslás ideje: 15 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A litánia segítségével a pap(lovag) képes lesz mocsaras, zsombékos területek kiszárítására, nagy pocsolyák eltűntetésére. Veszélye, hogy a pap körül 15 lábon belül állók (a pap kivételével) elszenvedik ezt a kiszáradást, ami 4k6 Fp veszteséget és kínzó szomjúságot jelent. Ép veszteséget nem okozhat.

Ha a varázslattal a pap olyan teremtményeknek is kárt okozott, akik Ranillal szemben nem viselkedtek ellenségesen, istene megbünteti a papot. A miként eldöntése a KM feladata. A csak lélekcsírával rendelkező lények - növények, rovarok és az asztrál vagy mentáltesttel nem rendelkező állatok természetesen nem tehetnek az isten ellenére, s elpusztításuk sincs a kedvére, de ilyen esetekeben, ha a mágia felsőbb célokat szolgált és az isten kedvének tetsző volt, Ranil elnézőbb.

A varázslat másik formájában a

pap 50 láb hosszú 1 láb széles ösvényt teremt. Az ösvény egyenes, nem kanyaroghat, de a domborzat nem befolyásolja. További manapontok felhasználásával az ösvény, vagy a kör sugara 2 Mp-ként egy lábbal növelhető.

A Kis Arkánum Rituáléi

Fényszőnyeg

Szféra: Természet Egyedi
Mana-pont: 7
Erősség: 2
Időtartam: 4 kör/szint
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás:

A varázslat hatására a pap köré egyfajta fényszőnyeg terül a földre, melynek alapterülete 20 lépés sugarú kör, anyaga pedig nem más, mint a nap fókuszált fénye. A szőnyeg középpontjában a pap áll. Az összes személy, aki lábával érinti a forró fényszőnyeget, körönként k6-ot sebződik. Ez egyfajta védelmet nyújt Ranil papjai és paplovagjai számára. Őket és Ranil más híveit a szőnyeg nem sebzi. A varázslat erőssége 3 Mp ráfordításával 2 E-vel növekszik. A sebzés és az időtartam nem növelhető.

Ikerfény

Szféra: Természet
Mana-pont: 5/szint
Erősség: 14
Időtartam: 2kör/szint
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás:-

Ranil szolgái ezzel a varázslattal ikerpárjukat hozhatják létre. A papból saját, erős fényből álló képmása lép elő. A pap irányítani tudja fénypárja mozgását. Harcértékei, fegyverei, Ép-i és Fp-i megegyeznek a papéival. Ha Fp-i elfogynak, 10 lépésnél távolabb kerül párjától vagy az őt létrehozó pap Ép-t veszít, a fénytestvér szertefoszlik. A varázslat hátulütője, hogy az alkalmazó is elszenvedi az Ikerfényt érő sebzésnek a felét, akár mágiával, akár fegyverrel sértsék is meg.

Fényalak

Szféra: Természet, Lélek
Mana-pont: 4/szint
Erősség: 20
Időtartam: 2kör/szint
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat alkalmazója a nap fényét rejtőzködésre használhatja fel. A napsugarakat átvezeti testén és így csaknem áttetszővé válik. 90%-os *Rejtőzködés* képzettségnek megfelelő értéket biztosít, ha az illető áll és 45%-osat, ha mozog. Ha az illető elvéti a próbát, onnantól kezdve nyomon lehet őt követheti, csupán minden próbadobásához -25% járul. Ha harcra kerül a sor, a vele küzdőknek a *Harc félhomályban* módosítóit kell figyelembe venni. Mivel ez nem hagyományosan elsajátított képzettség, az oly módon szerzett *Rejtőzködés* értékei nem adódnak hozzá a mágikus értékhez, lévén természetükben, kivitelezésükben is tökéletesen különbözők. Az időtartam 3 Mp-ként 1-1 körrel növelhető.

A Nagy Arkánum Litániái

Aszály

Szféra: Természet
Mana pont: 75
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A litánia a *Kiszárítás* egy erősebb formája, segítségével lápok, kisebb tavak, több méteres hófalak tüntethetők el. A 20 lábnyi hatókörön belül állók 8k6 Fp-nyi kiszáradást szenvednek, ez Ép veszteségbe is átcsúszhat. A napistenre vonatkozó megjegyzés, mint a *Kiszárításnál,* itt is érvényes. Ha ösvényformában alkalmazza a pap, egy 70 láb hosszú, 1 láb széles folyosót kap, ami igazából csak lápok és hófalak esetében használható, hiszen ha egy tavacskán vezet keresztül, nincs semmi ami megakadályozná, hogy a víz össze ne folyon felette. További mana-pontok felhasználásával az ösvény, illetve a terület sugara 3 Mp-nként nyújtható 1 lábbal.

A Nagy Arkánum Rituáléi

A Fény Hatalma

Szféra: Lélek Egyedi
Mana-pont: 15
Erősség: 20
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: asztrális

A pap ez alkalommal is a környezetében található fényt fókuszálja, ám ezúttal saját hatalmát hangsúlyozza ki általa. Ez a mágiaforma a varázslat létrehozóját méltóságteljesnek, félelmetesnek tünteti föl. Arcát és testét fénysugarak változtatják meg. Aki a papot látja a varázslat időtartamán belül, és nem tartózkodik messzebb 20 lépésnél figyelmét 1 körre a papra kényszerül összpontosítani, függetlenül attól, hogy megdobta-e a mágiaellenállását vagy sem. Szembesül a pap hatalmával (TSZ), ha pedig mágiahasználó, akkor a pap varázshatalmát is érzékeli (max. Mp). Mindazok, akik elvétették a mentődobást, valahányszor a későbbiekben találkoznak a pappal,



környezetében zavartan, félelemmel vegyes tisztelettel fognak viselkedni. Ha harcolni próbálnak vele, akkor a *Harc félelem alatt* módosítóival kell küzdeniük. Ha mágiahasználó az illető és a pap környezetében (20 lépés sugarú kör), ellene próbál varázslatot létrehozni, a varázslás ideje a kétszeresére nő. Az effajta "átkot" a *Mágia szétoszlatása* vagy a *Destrukció* nevű varázslatokkal meg lehet szüntetni. A varázslat nem erősíthető.

Láthatatlan fényalak

Szféra: Természet, Lélek
Mana-pont: 7/szint
Erősség: 25
Időtartam: 2kör/szint
Varázslás ideje: 4 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Hatásaiban megegyezik a *Fényalak* nevű varázslattal, ám annál jóval hatékonyabb. Az így létrehozott álca 120% - os *Rejtőzés* képzettséget biztosít, ha az illető áll, s 60%-ot, ha mozog. Minden más változatlan marad.

Egyedi varázstárgyak

Fényjogar

A Fendor-tenger területén ajándékozta meg Ranil a dwoonokat ezzel a hatalmi ereklyével. Egy másfél láb magas, fémből készült, szoborszerűen faragott botról van szó. A tetején Ranil napszimbóluma látható. Sugárfaragásai, akár az igazi nap fénye, beborítják az alatta elhelyezkedő alakokat, a Nap Hőseit. A törzsek alapítói között Ranil küldöttének madárfeje látható. A bot csak a mindenkori főpap kezében ontja fényét. Mihelyt kialszik, mindenki azonnal tudja, hogy az isten megvonta hatalmát a főpaptól.

A Fény Kristályai

A dwoonok szerint e két kristály, az ideérkezésüknek fényét őrzi, a Nagy Villanás erejét, a Fények Fényét. Mindkét kristály kisebb szekér nagyságú, súlyuk is jelentős. Az egyik Davalon hegyén a központi Naptorony tetején található, ez adja a város éjszakai fényét. A másik pedig a Felhők Feletti Város tetején, Hadravenben, a papok városában található. Azt beszélik, hogy ha valaki a kristályok kisugározta fénybe veti magát, az egy másik helyen, esetleg egy másik világban anyagiasul. A kristály védelme a Napkegyeltek és a Naptorony Őreinek a feladata.

Rawoonok

A dwoonok Doranba is szívesen ellátogatnak. Onnan visszakerülve, hatalmukat szinte kizárólag országuk hatalmának gyarapítására használják fel. Közülük a leghatalmasabbak voltak a megalkotói azoknak a szertartásoknak, mágikus műveleteknek, melyek során nem egy dwoon a halhatatlanságnak egy sajátos formáját vehette célba. Először Hidakir sennek jutott eszébe p.sz.1690 tájékán, hogy lelkét Ranil segedelmével népe szolgálatába helyezze. Varázslója különböző mágikus formulákkal bilincset kötött a lelkére és mikor a *sen* Toron határán, a Keserűparlagon egy ütközetben életét vesztette, azt egy mágikus hatalmú pengébe költöztette.

Ez lett az első rawoon - angyalkard - mely a következő nagymestert hatalma gyakorlásában és a harcmezőn segítette, s követte azóta számos másik, mindegyikbe az előző *sen* lelke zárva. Mivel Ranil a nagymestereket hosszú élettel ajándékozza meg, eddig mindössze 19 ilyen rawoont kovácsolhattak. Ezekből hármat elpusztítottak, hatnak nyoma veszett - köztük az első *sen*, Hidakir lelkét tartalmazónak, a Fénykévének is. Némelyik Toron hadizsákmánya lett, mások, például a Fényvivő, Silkann *sen* kardja Tarin mélyén tűnt el hordozójával együtt. Nyomuk veszett, hollétüket még mágiával sem sikerült föllelni. Fokozhatja a dwoonok megosztottságát, hogy a Fénykéve, az utolsó hírek szerint a lázongó Imrym Dall tulajdonába került. Hogy honnan és miképpen, arra a legbölcsebbek sem tudják a választ.

A fegyverek ránézésre ívelt, gyönyörűen megmunkált pengék, kicsit szélesebbek a hagyományos lovagkardoknál. Számos olyan képességgel bírnak, amivel csak az ereklyék, de mivel készítésükben nem vett részt nem evilági hatalom, nem minősülnek annak. A rawoonok mind egoval rendelkező kardok - ez az érték 50 és 70 Ego pont között váltakozik -, de kizárólag azonos jellemű hordozókkal működhetnek együtt. A kard jellemét a belékovácsolt lélek határozza meg. Egyébként az 1/5-ös *Rúná*ban leírtak vonatkoznak rájuk.

Fényúr

Az angyalkardba, melynek neve Fényúr, a legenda szerint az országot egykoron egyesítő Ranil lovagrend tizedik nagymesterének, Diame da Rangának (a mostani Hetedik Vörös Hadúr, Ral da Ranga egyik ősének) a lelke van belekovácsolva. A kard ötszáz esztendővel ezelőtt lett Toron hadizsákmánya, amikor a hestisi hídfőt vitézül védő sent és csapatait a Kéthetes Ütközetben felmorzsolták a boszorkányhadurak egyesített légiói. A Fényúr azóta egy, a Terrn klánt szolgáló Tharr-szekta, az Acélkarmúak őrizetére van bízva. A Fényúr leginkább egy lovagi kardhoz hasonlít, ám annál egy kicsit szélesebb, markolata jó kéttenyérnyi, ezüstszín lapjába dwoon írással vésték a belékovácsolt *sen* jelmondatát: *"Ellenségeid vére táplálja fényed, Uram!"*

Hordozója asztrális és mentális ellenállását 15-tel növeli, de csak akkor, ha elfogadja urának.

Ego: 65
KÉ: 12
TÉ: 30
VÉ: 27
Sebzés: 2k6+8
Jellem: Rend
Kommunikáció: Emocionális és Telepatikus

Kékláng

Az Arany Sugár naplovagrend *sen*jének, Hur da Ettennek a fegyvere. Kéklángot egy jókora, rozsdavörös gránátkő ékíti. A markolatba foglalták, ereje 15, ami annyit tesz, hogy minden Őstűz, tűz vagy elemi hőalapú varázslat 15 E-t veszít, ha a nagymestert ilyen jellegű mágiával támadják, és a kardot a kezébe fogja.

Kardmaró

Másik kedvelt varázstárgya, a számára kovácsolt pajzs, amelyik 10-et, 10-et ad az AME-éhez és a MME-éhez, ha kézben tartja. Más kezében mindez nem érvényesül, sőt, ha a nagymester meghal, a pajzs következő gazdájának éppen ellenkező előjelű változásokkal kell számolnia. Mindez nem lesz egyértelmű abban a pillanatban, amikor a pajzsot felveszi, csakis akkor derül rá fény, ha ilyen típusú támadás éri. Egyéb értékeiben nem tér el egy átlagos közepes pajzstól.

Bestiárium

Ranil-angyal

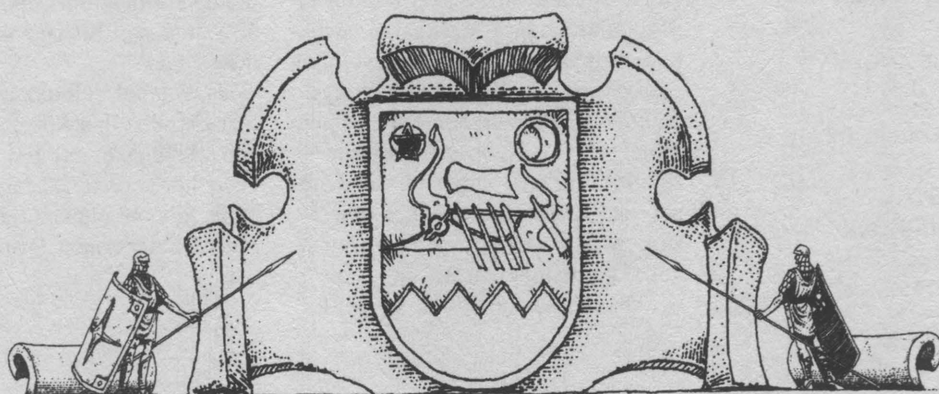
Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 150 (L)
Kezdeményező Érték: 35
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 125
Célzó Érték: 0
Sebzés: 3k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 95
Asztrál ME: 95
Mentál ME: 95
Méregellenállás: immunis
Pszi: 40 (pyarroni módszer)
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Rend
Max. Tp.: 7000

Ranil angyalait nem szabad összetéveszteni a napisten Küldötteivel. Noha ugyanazon az isteni síkon élnek, mint uruk, a legritkább esetekben válnak akarata tolmácsolóivá. Szeszélyes és élénk teremtmények, akik nem bírnak varázserővel és nem állnak különösebben magasan a Ranilt körülvevő entitások rangsorában is. Kíváncsi és békés lények, akik gyakorta felkeresik az anyagi síkot. Leggyakrabban az ún. Naptornyokban bukkannak fel, de előfordulnak más helyeken is, így eshet, hogy többen Ranil-hívek kíséretében Toron fogságába estek.

Nyúlánk, kecses teremtmények, érkezésüket mindig fényözön és elcsendesülő szél előzi meg. Az Unióban rettentő nagy becsben tartják őket, különféle áldozatokat is bemutatnak a tiszteletükre. Szárnyukat akárha fényből szőtték volna, arcukon kiismerhetetlen félmosoly bujkál. Fegyvereik nincsenek, s a lehető legritkábban alacsonyodnak olyan mélyre, hogy mégis harcba bocsátkozzanak. Kizárólag nappal bukkannak fel, éjszaka csekély hatalmukat is elveszítik. Noha ritkán folyamodnak a megidézésükhöz, már egy 5. Szintű pap hívásának is engedelmeskednek.

Ha valahol felbukkannak, még a legnagyobb vihar közepette is kisüt a nap. Állandóan 50 E-s *Isteni áldás* veszi körbe őket 25 lábnyi aurában, mely azonnal elpusztítja az I. nekrográfiai kategóriába tartozó élőholtakat.





Ranagol

Korhadt faág ez a mi világunk.

...

Nyomot hagy-é a kérgén a dalos csalogány lába, ha tovaröppen róla?

...

Ám a büszke héja karma nemde nyomot hagy, ha rátelepszik?

...

És vajh mi történt közben a csalogánnyal?

Részlet Symbelmine Példázataiból



Ranagol a legrégibb ma is tisztelt ynevi istenség. Eredetileg inhumán ősfajok imádták Kránban, majd - legkésőbb a Hatodkor elejétől - menekültként bevándorló humán néptöredékek is. Kráni kultuszáról gyakorlatilag nincsenek ismereteink. Tanításai a P. sz. XV. században erősen eltorzult formában kiszivárogtak az Öbölvidékre, ahol az akkoriban alapított Gorvik rövidesen államvallásnak nyilvánította őket. A gorviki Ranagol-hit nem azonos a kráni őskultusszal. Főbb tételeit röviden az alábbiakban foglalhatjuk össze:

Az érzelmek felesleges koloncok, súlyuk lehúzza elménket, akadályoz a szellemi tökéletesedésben. Ha megszabadulunk tőlük, mentesülhetünk fékező hatásuktól. Így magasabbrendűvé válunk embertársainknál, és jogot formálhatunk rá, hogy tetszés szerint bármire, bármikor, bármiként felhasználhassuk őket. Ez a folyamat az ún. kiemelkedés. A kiemelkedett személy - az alsóbbrendű lényekkel szemben - már bizonyságot adott róla, hogy méltó az életre; mivel azonban ő sem tökéletes, esetenként véthet az isteni törvények ellen. Ilyenkor kínhalállal kell vezekelnie, de nem feltétlenül a sajátjával: a célnak tökéletesen megfelel egy alsóbbrendű lény szenvedése is.

Az a Ranagol-vallás, amiről szó lesz, a P. sz. XV. század vége felé kezdett elterjedni a Délvidéken. A jelenséget minden bizonnyal a Gorvikba áttelepülő kráni jövevények váltották ki, méghozzá nem annyira azért, mert tevékeny hittérítő tevékenységet végeztek volna - ilyesmi eszük ágában sem volt -, hanem inkább azáltal, hogy magukkal hozták vallásuk néhány ősi, szent iratát. (A két legismertebb *Rayvanhur Katekizmusa* és *Symbelmine Példázatai;* mint címükből is kiderül, szerzőik a Tizenhármak közül valók.) A furcsamód hátborzongató szövegek ellenállhatatlan, sötét vonzerőt gyakoroltak némely olvasóra; Dowal Thauwathar inkvizítor atya híres mondása szerint *"fölébresztették a lelkük árnyékát"*. Ezek az emberek megkísérelték pusztán olvasmányaikból rekonstruálni az eredeti Ranagol-hitet. Az eredmény egy félbemaradt, satnya torzó lett, a Kosfejes Úr kráni tanainak elkorcsosult csökevénye, jól-rosszul addig csonkolva, míg valamennyire befogadhatóvá vált a humán elmék számára is. Hogy ennek a degenerált kultusznak a papjai immáron két évezrede a Délvidék legrettegettebb teremtményei, s néhol már a puszta említésük is pánikot kelt, az minden szónál ékesebben tanúsítja a Kosfejes Úr hatalmát.

Hogy némileg képet alkothassunk a gorviki Ranagol-hitről, erről a kusza, külső szemlélő által áttekinthetetlenül logikátlan vallásról, ha vázlatosan is, de magának az országnak a történelmét, társadalmát és az itt élő embereket is ismernünk kell, mert így talán világosabbá válhatnak az ok-okozati összefüggések.

Nem sokkal a godoni magiokrácia bukása után, valószínűleg pontosan az onnan induló menekülthullám hatására, a még fiatal Shadonban több helyen is tiltott eszméket hirdető romlásszekták kezdték meg működésüket. Köztudott, hogy a ma is szabadosságáról nevezetes Shadlek tartomány is jónéhány ilyen mozgalom színtere volt. Itt született Raquo Amanovik, akit Domvik-papnak szenteltek fel, de később ő lett a shadleki romlásszekták egyesítője és teljhatalmú vezetője. Különösen a pyarroni histori-



kusok között elterjedt az a nézet, hogy Raquo Amanovik nem akármilyen démoni hatalommal szövetkezett, hanem magával Shackallorral, a Kráni Tizenhármak egyik leghatalmasabbikával kötött szeráfi alkut. A történtek elemzése számos bizonyítékot szolgáltat e feltételezésre. Amanovik feljegyzett cselekedeteiből - élettörténetét több tucatnyian megírták, és nemcsak Gorvikban - kitűnik, hogy a Shadonból történő kivonulás, a tengeri csaták és a Szentföld meghódítása során általa alkalmazott véres rituálék, "csodatételek", varázslatok nem képezik egyetlen ismert mágiaforma részét sem, bár hatásukban fel lehet ismerni a Ranagol-papok szakrális mágiájának néhány aspektusát. Sokan úgy gondolják - talán épp az előbb említett okok miatt -, hogy Amanovik volt Ranagol első Kránon kívüli papja, de ezt semmilyen feljegyzés nem támasztja alá; sem ő magát, sem más őt nem nevezte soha Ranagol-papnak. A hasonlóság oka valószínűleg az az egyszerű tény, hogy a Raquo Amanoviknak juttatott varázshatalom Shackallortól, Ranagol félisteni fattyától származik. Mindemellett magát Ranagol-hitűnek vallotta, de megtérése valószínűleg a kráni fejvadászok betelepülése utánra datálható. A krónikások írásaiban is az áll, hogy az első Ranagol-templomok csak a mai Gorvik területének meghódítása utáni évtizedekben épültek, miután az első kráni fejvadász-telepesek földet foglaltak Abrado és Warvik völgyeiben. Mint már említettük, ők hozták el azokat szentnek tartott iratokat - illetve azok töredékeit -, amelyek alapján kialakult a gorviki Ranagol-vallás.

Miután Amanovik a kráni fejvadászok segítségével kijelölte országa határait és megszilárdította hatalmát, az általa létrehozott öt tartomány közül négynek az élére a leghűségesebb embereit ültette, magának pedig megtartotta a déli partvidéket szegélyező Gorvikot. Egységes birodalomról tulajdonképpen csak az ő uralkodása alatt, illetve a halálát követő ezer évben beszélhetünk, mert az Amanovik-dinasztia bukása után majd ötszáz évnek kellett eltelnie - Terda Radovik an Warvik, a kalandorkirály fellépéséig -, hogy néhány esztendeig újra egy kézben összpontosuljon az irányító hatalom. Ezt a két időszakot kivéve Gorvik csak öt egymással marakodó tartománynak helyet adó hatalmas földterület, és nem ország. Hogy mégsem hullott szét különálló királyságokra, abban nagy szerepe van a közös vallásnak, a különösen a papság által éltetett "Szentföld" eszményének, és nem utolsósorban a közös nyelvnek.

Az öt tartomány eltérő utat járt be a fennállásuk óta eltelt több, mint kétezer évben. Ennek okát elsősorban a földrajzi és az ebből következő gazdasági adottságoknak tudhatjuk be, de legalább ilyen szerepe volt azoknak a családoknak, nemzetségeknek, klánoknak is, akik a honfoglalás során vagy után birtokba vették az illető területeket. Még ma, a P. sz. XXXVII. évszázadban is látszik, hogy bizonyos tartományokban milyen népelemek, társadalmi rétegek telepedtek le az Amanovik vezette honfoglalás alatt: Warvikban például az irányító szerep azoknak a paplovagoknak jutott, akiknek ősei zömmel shadleki kóbor lovagok voltak; Gorvikban ezzel szemben főleg a shadoni hatalommal elégedetlen cormasai és ronellai kereskedők-hajósok leszármazottai élnek.

A társadalom tagozódása, a központi hatalom szilárdsága is rendkívüli eltéréseket mutat. Az egyik szélsőség Gorvik tartomány, ahol tulajdonképpen civilizált városállamok laza szövetségéről van szó, melyek névlegesen a bíboros tartományúr uralma alatt állnak. A másik Akvilona, ahol a Fekete Bíboros erősen központosított, kemény kézzel irányított papi rémuralma valósult meg.

A gorviki emberek shadoni vére három másik népcsoportéval keveredett, bár ebből csak egyre büszkék, illetve egyet hajlandóak elismerni: a kránit. Pedig a ma ismert gorviki embertípus kialakulásában legalább akkora szerepe volt a Warvik területén élt dzsadoknak, illetve az Abradói-hegységben őshonos, állattartó-vadászó barbároknak - de ezekről általában úgy tartják az erősen rasszista szemléletű gorvikiak, hogy őseik kiirtották őket, hogy elfoglalhassák a területeiket. Akárhogy is volt, az ideálnak tekintett kr

ániaktól egy nagyon fontos jellemvonásban különböznek a gorvikiak: lobbanékony alkatúak, érzelmileg sokkal kevésbé stabilak, és ezt még a Ranagol-hit sem volt képes kinevelni belőlük. Éppen ez - sajátos természetük - az egyik oka annak, hogy a gorviki ranagolita vallás annyira különbözik a kránitól.

A másik okra már utaltunk, de még egyszer fel kell hívni rá a figyelmet: a gorvikiaknál soha nem jártak kráni hittérítők (ilyenek valószínűleg nem is léteznek), vallásuk két töredékes iratból lett rekonstruálva, illetve a kráni jövevények viselkedésének, szokásainak követéséből alakult ki. Talán sokak számára épp ezért érthetetlen, hogy Ranagol mégis miért fogadja el gorviki hívőit, akik messze nincsenek tisztában az ő nagyságának teljességével. Egy cinikus vélemény szerint Gorvik számára csak játék, kísérlet, amit - ha egy idő múlva ráun - egyetlen legyintéssel eltöröl Ynevről.

Ranagolt hívei olyan isteni lénynek tekintik, aki hatalmat ad nekik, amely felszítsák magukban az erő és kitartás lángját. Ranagol imádása lényegét tekintve nem más, mint önmagunk imádása. Az *ego*, amelyet az ő hívei imádnak, azonos az eszményi lénnyel: azzal az emberrel, aki soha nem elégedett a világban elfoglalt helyzetével, és bármikor kész megragadni minden lehetőséget az előrehaladásra; azzal az emberrel, aki méltósággal néz szembe a halállal, és aki a sajnálat lealacsonyító bűne nélkül öl. Ranagol kegyetlen, mivel hű tükre a közönyös és érzéketlen világmindenségnek. Ranagol örök és változatlan, jóllehet magára öltheti az élet sok-sok formáját. Ranagolt a Legnagyobb Úr rettenetes képében tisztelik, a lidércnyomásos éjszakák kosszarvú rémalakjában.

A gorviki Ranagol-hit jellegzetessége, hogy a Kosfejes Urat - a kráni gyakorlattól eltérően - kizárólagos isteni lényként tisztelik, minden más égi hatalmasság az ő torz utánzata csupán. Hogy mi okból tűri létezésüket, csak találgatni lehet. A legelfogadottabb feltevés szerint azért, hogy a halandók megismerhessék a tökéletlenség példáit. Erre a nézetre vezethető vissza az is, hogy Gorvikban nemhogy elterjedt volna a Káosz-angyalok imádata, de egyenesen tiltott eretnekségnek számít.

Ranagol a hívei számára nem helyez kilátásba semmilyen túlvilági jutalmat, ha pusztán a parancsolatai szerint élnek; viszont azoknak, akik életük során a *saját kiemelkedésükért* minden lehetőt megtettek, garantálja, hogy halhatatlan lelkük olyan testben

fog újjászületni, amiben sokkal jobb esélyekkel járhatják a magasabbrendűvé válás útját. Azok viszont, akik életük során az érzelmekkel bilincsbe verik értelmüket, és megbuknak a kiemelkedés folyamatában, nemcsak ezt az életüket végzik be szánalmas módon, kínok között, hanem a következőt is kénytelenek lesznek olyan testben leélni, amiben nehezebb az előrejutás.

Az Öbölvidéken szárba szökkenő Ranagol-kultusznak két természetes riválisa is támadt: egyrészt a másik dél-ynevi monoteizmus, Domvik vallása, másrészt a kontinens legelterjedtebb hitrendszere, a pyarroni panteon. Az utóbbi kétezer évben ennek a három ideológiának - és a hozzájuk kötődő politikai hatalmaknak - a szakadatlan birkózása határozta meg a térség történelmének alakulását. A századok során kikristályosodott hatalmi egyensúlyt végül az ősöreg Krán beavatkozása borította föl P. sz. 3676-ban.



Ranagol gorviki egyháza

Gorvikban az egyházszervezet a politikai viszonyoktól függ, de ez fordítva is igaz: a világi hatalomból nagy részt követel az egyház, ezáltal alakítja is azt. Alapvetően kétféle berendezkedés alakult ki: három tartományban - Gorvikban, Warvikban és Akvilonában - a tartományurak Ranagol főpapjai, ebből következik, hogy itt a világi kormányzásban is a papság kap főszerepet, az egyházi hierarchia pedig árnyaltabb, mint a másik két tartományban. Természetesen itt is nagy különbségek mutatkoznak, vegyük sorra ezeket.

Akvilonában a papság hatalma szinte teljesen kizárólagos, minden jelentősebb hűbérúr egyben papi személy. Hagyomány, hogy az elsőszülött papi tanulmányokat folytat gyermekkorától kezdve, hisz csak így lehet méltó örököse a családi birtoknak. A kevésbé módos rétegekből származó alsópapság feladata a viszonylag csekély számú polgárság és a szabad - jobbára földtelen nemesekből álló - fegyverforgató réteg lelki istápolása, de sokan közülük a főpapok rabszolgagazdaságaiban kapnak különféle megbízatásokat, amelyek néha a ranglétrán való feljebb lépéshez is jó kiindulási pontot jelentenek. A vallás talán itt hat a legerőteljesebben a mindennapi életre: az akvilonaiak kíméletlen, törtető népek, akik a kiemelkedés eszméjét a végletekig alkalmazzák, ezért talán ebben a tartományban uralkodnak olyasféle állapotok, amelyek a leginkább emlékeztetnek a Krán külső tartományaiból ismertekre. A hűbérurak közötti viszályok itt nélkülözik azokat a finom módszereket, amik megszokottak Rokmundban, Abradóban, de még Gorvik tartományban is. A nézeteltéréseket véres leszámolásokkal, kisebb háborúkkal intézik el, amelyek végén a győztes sokszor bekebelezi a legyőzött birtokait, vagy szétosztja saját vazallusai - törekvő fiatalabb paptársai - között. A százévente kétszer-háromszor fellobbanó rabszolgafelkelések leverése után is szörnyű a megtorlás, az oltárok ilyenkor hetekig fürdenek a vérben. Összességében elmondható, hogy Akvilonában a kiemelkedettség fokmérőjének leginkább a kíméletlenséget és a kegyetlenséget tartják. Valószínűleg ezért emlegetik a tartományt szomszédai *"sötét országként"*, a bíboros *ranashavik* pedig szintén nem ok nélkül viseli a *"Fekete"* jelzőt.

Warvikra földrajzi helyzeténél fogva az állandó hadkészültség a jellemző. A bíboros itt a tartomány legfőbb hadura, emellett ő a radovikánus lovagrend nagymestere is. Az Al Abadanával farkasszemet néző tartományban zömmel paplovagokat találunk, a papok legfontosabb feladata harciasabb beállítottságú hittestvéreik támogatása. A Shadonból hozott lovagi életforma és harcmodor a később felvett Ranagol-hittel érdekes ötvözetet képezett: a lovagi feladatok közül - magától értetődően - kihullott a gyengék védelmezése, és sokkal nagyobb hangsúlyt kapott a bátorság, a kitartás, a leleményesség és a fegyverforgató ügyesség. A konfliktusok megoldására, a kiemelkedettség bizonyítására a legalkalmasabb módszernek a fegyveres (pár-)harcot tekintik. Érdekessége a dolognak, hogy ezeket a párbajokat nem az egyik fél haláláig vívják, az ellenfelek inkább egymás harcképtelenné tételére törekednek; a legyőzöttet általában vagy átengedik a nézőközönségnek, hogy halálra kínzásával saját bűneiktől szabadulhassanak, vagy ugyanilyen célból felajánlják valami jeles személynek - szeretett hölgynek, bajtársnak, feljebbvalónak.

A harmadik főpapi kormányzás alatt álló tartomány, Gorvik, inkább Rokmunddal mutat hasonlóságokat a társadalmi és vallási szokásokat illetően, bár - mint elöljáróban megjegyeztük - egy árnyalatnyival hangsúlyosabb a papság szerepe. A városok *ronnájának* is nevezik, hisz a déli tengerparton több tucat virágzó kereskedőváros emelkedik, csaknem a fele az öt tartomány összes városias jellegű településének. Így a papság zöme is a városokban él, általában a folyton viszálykodó templomok és klánok szolgálatában képviselik

Ranagol igazságát. A P. sz. harmadik évezred közepétől a gorviki városokban a klánok, nagycsaládok *(saggiák)* legerősebbjei uralkodnak, sokszor kettős fivéri vezetés, *denardon* alatt, ahol a fivérek egyike többnyire Ranagol-pap. Minden valószínűség szerint ez az oka, hogy a vallás hittételeit, a kiemelkedés eszméjét két szinten is értelmezik: nemcsak az egyének, hanem a közösségek, konkrétabban a saggiák szintjén is. Ennek megfelelően a vetélkedés is ezen a két területen folyik, eszközeit pedig a legszélesebb skálájáról válogatják: a nyílt párbajoktól az orgyilkosságokig, az ártó pletykák terjesztésétől az elöljárók előtti rágalmazásig.

A bíborost a városok vezető főpapjainak testülete választja meg, de ez csak látszólag történik demokratikus keretek között, valójában szintén a kőkemény intrika terepe.

Abrado és Rokmund tartományokból hiányzik a papoknak az a rétege, ami a többi tartományban a főpapságnak felelne meg, bár az okok különbözőek. Abradóban - a hercegi székhelyt leszámítva - egyszerűen nincsenek városok, legalábbis nem olyan sok, mint a többi tartományban. Az elszórt hegyi települések tulajdonképpen apró falvak, amelyek lakossága pásztorkodással és bányászattal foglalkozik, és az egymással marakodó grófok és bárók birtokain fekszenek. Néhány vándor papon kívül felkent ranagolitát csak a földesurak völgyek fölé magasodó váraiban találunk, ahol a nemesi családok és a környező falvak *goradon*jainak “lelki istápolását” végzik.

Rokmundban Ranagol egyháza ugyanolyan tarka képet mutat, mint a tartomány földabrosza; ahogy a gazdag *ronná*ban egymást váltják a termékeny folyóvölgyek a fában gazdag hegységekkel és a kikötésre alkalmas partszakaszokkal, úgy a Ranagolpapságnak is mindenféle képviselője megtalálható itt, a vándorprédikátoroktól a paplovagokig. Talán épp emiatt a szétforgácsoltság miatt van az, hogy a papságnak kevés a beleszólása a világi ügyekbe, inkább mellérendelt, kiszolgáló szerepet játszanak a főnemesség és az önállóságra törekvő városi polgárság állandó harcában.

Nem szabad megfeledkeznünk az Ynev különböző tájain - különösen Erionban és Abasziszban - diaszpórában élő gorvikiakról sem, bár az ő esetükben általában azt tapasztalhatjuk, hogy mindig annak a tartománynak a szokásait viszik magukkal az új hazába, ahonnan elszármaztak. Mivel azonban a kis közösségekre jellemző módon hagyományaikat hosszú ideig megőrzik, sokszor több száz évvel ezelőtti “honi” állapotokat tükröznek a vallási szokásaik.

Az egyház tartományok szerinti tagozódásának áttekintésével még korántsem fejeztük be a gorviki ranagoliták bemutatását. Ugyanis az egyház ideológiailag sem egységes, bár a különböző irányzatokat igen nehéz szétválasztani. A hitéletnek két olyan sarkalatos pontja van, ahol eltérő szokások, értelmezések, írott-íratlan törvények alakultak ki. Az egyik az alacsonyrendűekkel, a gyengébbnek mutatkozókkal való bánásmód kérdése. Az eredeti, ortodox nézetek szerint az ilyeneknek egyetlen sorsa lehet: a (kín)halál. A “szelídebb” irányzatok szerint azonban elegendő, sőt sokkal hosszabb ideig ható példa, ha a bukott személy nem pusztul el, csak az életét kell sanyarúbb sorban folytatnia. Ez legtöbbször a testi-lelki megkínzatás utáni *goradon*(jobbágy)- vagy *corradon*(rabszolga)-sorba való kerülést jelenti.

A másik fontos kérdés a kiemelkedettség bizonyítása. Ez az eredeti, kráni felfogás szerint nem jelenthet mást, mint hogy az egyén olyan cselekedete(ke)t hajt végre, amely(ek) meghaladja(-ják) a veleszületett képességeit. Tulajdonképpen nincs ez másképp Gorvikban sem, csak itt a nagy tettek látszata is elég lehet, ha megfelelően van tálalva. Ezenfelül az újat létrehozók, akik alkotásukat - legyen az akár anyagi, akár eszmei természetű - sikeresen, széles körben elismertetik, hosszú ideig élvezhetik az ebből fakadó előnyöket, nem úgy, mint Kránban, ahol a halandók élete nem áll másból, mint a bizonyítások szakadatlan sorozatából. De természetesen létezik Gorvikban is a kránihoz hasonló felfogás, elég csak Akvilonát említeni.



Az előbbiekben tárgyalt két kérdésről nagyon sokféle vélemény alakult ki, de ezek nem vezettek szekták vagy más szakadár csoportosulások kifejlődéséhez. Általánosságban csak annyit mondhatunk, hogy megítélésük időről időre, tartományról tartományra változik, ahogy az érintettek érdekei megkívánják. A kívülállók számára ez még áttekinthetetlenebbé teszi Gorvikot és vallását, de talán sokan épp ezért nem tartják annyira

távol állónak a többi ynevi néptől a gorvikiakat, mint a kråniakat.

Sajátos gorviki jellegzetesség a különböző szentek tisztelete. A szentek olyan régi gorviki hősök, akik a tökéletesedés felé vezető úton oly messzire jutottak, hogy tetteik felemlegetése buzdítólag hat az őket követő nemzedékekre is. Hozzájuk fohászkodni, imádkozni, áldásukat kérni szigorúan tilos, hisz ez istenkáromlás lenne - egyébként is oktalanság lenne bármiféle szakrális hatalmat tulajdonítani nekik. Ők egyszerűen csak példaképek, akiknek életét a legendák mesélik el. Közülük az egyik legjellegzetesebb alak a P. sz. XXXII. században élt Kínokozó Szent Lorenico, a warwiki Suttogó Fivérek lovagrend nagymestere. Legnevezetesebb tettét a 3271-es, Al Abadana elleni hadjáratban hajtotta végre, ahol Omhurt elfoglalása után a város összes férfilakóját felakasztatta, a nőket megkorbácsoltatta, a gyermekekre tüzes vassal kosfejes szimbólumot égettetett. Minden évben körmeneteket rendeznek az emlékére, ahol a résztvevők dzsad hadifogoly-rabszolgákat hajtanak korbáccsal maguk előtt, míg azok össze nem esnek, hogy azután megbélyegezzék, végül pedig felakasszák őket, felidézve ezzel Szent Lorenico tetteit - nem utolsósorban azért, hogy a kiontott vér megszentelje a földjüket. Gorvik és Rokmund legkedveltebb szentje Korbáccsal Tisztító Szent Coelo. Ő kereskedő volt, aki súlyosan vétkezett: egy alkalommal elvesztette önuralmát, és nyomós ok nélkül leszúrta saját fiát. Példamutatóan súlyos vezeklést választott: élete végéig mindennap, ugyanabban az órában tizenhárom korbácsütést mért egy szolgálóra vagy rabszolgára, majd családtagjaival magára is ugyanennyit méretett. Harminckét éven át tartó vezeklésére a neki szentelt ünnepnapon úgy emlékeznek, hogy a családtagok rituálisan megkorbácsolják egymást. Akvillona védőszentje a P. sz. XXII. században tartományúr bíboros volt, az utókor Vallató Szent Gueridocchi néven tiszteli. Tolomone Gueridocchi bíboros kora legnagyobb kínzómesterének hírében állott, vallatási módszereit *A kín tízezer útja* címmel papírra is vetette. A vaskos fóliáns - bár Gorvikon kívül majdnem mindenütt tiltott olvasmány - azóta szerte Yneven ismertté vált, már ahol a kínvallatás intézménye létezik. Három személyt egyazon okból avattak még életükben szentté: megjárták Kránt, és sikerült elhozniuk a vallás legszentebb iratainak - *Rayvanhur Katekizmusá*nak és *Symbelmine Példázatai*nak - újabb, addig ismeretlen töredékeit. Szent Triomfo, Szent Difensaro és Szent Ercole nevét áhítattal ejti ki minden hívő gorviki.

A gorviki Ranagol-templomok igen jellegzetes épületek. Méretüktől függetlenül alaprajzuk ugyanazt a sémát követi: a központi termük, ahová a teljesen fekete, esetleg némi ezüsttel díszített vaskapu nyílik, fedetlen, az ég felé teljesen nyitott. Jobbról és balról két oldalhajó nyílik belőle, ahol a hívők a szertartások alatt tartózkodnak. Az oltár, amit sötét színű kőből, gazdagabb településeken fekete márványból készítenek, a központi helyiség - az áldozóterem - közepén áll, alakja ferdén félbevágott oszlop, alul-felül két béklyóval. Ezek célját könnyű kitalálni: arra valók, hogy áldozatot bilincseljenek velük a kőoltárhoz. Itt el is érkeztünk a szertartások ismertetéséhez, hiszen az oltár az istentisztelet végén, az áldozatbemutatáshoz szükséges. Köztudott, hogy a Ranagol-hit az emberáldozó vallások közé tartozik, de fontos megjegyezni, hogy ilyesmire általában csak a jelesebb vallási ünnepeken, a nagyobb templomokban kerül sor. A leggyakrabban alkalmazott áldozatbemutatási mód a kínvagy más néven szenvedés-áldozat, amikor az oltárhoz bilincselt személyt "csak" megkínozzák vagy változatos módokon megalázzák, és az általa átélt szenvedést ajánlják fel Ranagolnak. Az áldozat megkínzása közösségi rítus, a szertartást celebráló pap irányításával minden hívő részt vesz benne. Az oltárra általában olyanok kerülnek, akik súlyosan vétettek a kiemelkedés isteni törvénye ellen. A szenvedés megtisztítja őket az elkövetett bűn mocskától, de kínzói is megtisztulnak az ő fájdalmai által. Emberáldozatot inkább a nagy vallási ünnepeken mutatnak be, mint például a szentek emléknapjain, vagy a téli napfordulókor, a Vezeklés ünnepén. Ilyenkor legtöbbször hadifoglyokat áldoznak föl (dzsadokat, shadoniakat, elfeket), esetleg olyan gorvikiakat, akik - ismételten elkövetve ugyanazon bűnöket - kudarcot vallottak a magasabbrendűvé válás próbáján.

A vezekléskor használt módszerek között újkeletű azon kínmérgek használata, amelyek szertartásos bevétele hetekig, esetleg hónapokig tartó szenvedést okoz, de a hosszú agónia végén garantált a megtisztulás, ráadásul jó darabig még az oly átkozott érzelmeknek is jobban ellen tud állni az ily módon vezeklő. E szerek használata során néha előfordul, hogy a megtisztulni vágyó belehal a kínjaiba, de ezt Ranagol egyértelmű ítéletének tartják: a bűn olyan súlyos volt, hogy a vétkezőnek nem volt joga tovább élni.

A Ranagol-pap

Halott indul hozzád, Uram,
Lelkét ezer kínba taszítsd!
Könnyel terhes jajsiráma
Megváltja majd bűneimet.

Áldozati fohász az
Akvilonai Nagy Liturgiából

A Kosfejes Úr szolgáiról szólva mindenekelőtt azt kell előrebocsátanunk, hogy az igaziakkal az ynevi embernépeknek még nemigen nyílott alkalmuk megismerkedni - és ezért igencsak hálásak lehetnek a sorsnak. Hogy miféle rettenetes inhumán monstrumok hirdethetik Ranagol szavát a szunnyadó Kránban, ahol az egyetlen hatásos érv a nyers erőszak, és tartós tiszteletet csak az vívhat ki magának, aki pestisdémonokat, káoszivadékokat és hatalomigékkel sújtó aquirokat képes kíméletlenül a porba tiporni... nos, ebbe még belegondolni is ijesztő. Az ynevi civilizáció nagy szerencséjére azonban az őskultusz e szörnypapjai semmiféle érdeklődést nem tanúsítanak a Kránon kívüli régiók iránt.

A legtöbb Ranagol-pap gorviki származású, de szép számmal akadnak a Kereskedő Hercegségekben és a déli Városállamokban is. Mindannyian művelt, kiemelkedően intelligens emberek, erkölcsi felfogásuk azonban oly riasztóan idegen, hogy teljes joggal nevezhetjük őket lelkük mélyéig romlottnak. Ők persze sem romlottnak, sem gonosznak nem tartják magukat, csak éppen kiemelkedni igyekeznek a szürke tömegből - méghozzá istenük *tanítása szerint*, azaz minden lehetséges módszerrel. Aki ezért visszaborzad tőlük, az - vélik ők - ékes jelét adja alsóbbrendűségének, és méltatlan rá, hogy törőd-

jenek vele. A legtöbb, amit az élet adhat neki, hogy pusztulásával lépcsőfokként szolgálhat egy nálánál magasabbra hivatottnak.

Ranagol a színtiszta intellektus, a hideg, számító logika istene. Megveti az érzelmeket, papjaitól elvárja, hogy tetteiket ne az érzelmek, hanem az értelem irányítsa. Éppen ezért, talán egyedül az ynevi istenek között, Ranagol papjai nem kötődnek érzelmileg istenükhoz. Ők felismerték a Hatalmat, s azért szolgálják Őt, hogy részesüljenek belőle. A Kosfejű papjainak el kell vetniük érzelmeiket, nem engedhetik meg maguknak, hogy eluralkodjanak rajtuk. Természetesen csak a Legnagyobb Úr tökéletes, de papjainak és minden hívének őt kell példaképnek tekintenie. Éppen ezért felszínesebb érzelmeik nekik is vannak, de a mélyebb érzelmeket (szerelem, gyűlölet stb.) el kell fojtaniuk, amire a legjobb módszer az érzelem kiváltó okának elpusztítása.

Ranagol papjai minduntalan iszonyatos testi-lelki próbatételeknek vetik alá magukat, melyek a legtöbb embert megnyomorítanák vagy az őrületbe kergetnék. Ezzel részben érdemességüket bizonyítják istenük szemében, részben pedig felsőbbrendűségüket érzékeltetik a többi halandóval. És ha már önmagukkal is ilyen kíméletlenek, hát másokkal százszorta inkább: mosolyogva és könnyű kézzel ölnek, örömüket lelik a kínzásban és a züllött érzékiségben, merő szórakozásból használják a legförtelmesebb fekete mágiát. Elvégre minél alaposabban képesek megtörni és megalázni embertársaikat, annál szembetűnőbben bizonyítják saját magasabbrendűségüket.

A gorviki Ranagol-papok fontos feladata a többi hívő kiemelkedésének igazgatása, figyelemmel kísérése. Egy-egy pap egy kisebb-nagyobb csoport - faluközösség, *saggia*, család stb. - lelki üdvén őrködik, vagyis árgus szemekkel figyeli, ki az, aki nem tudja elfojtani érzelmeit, akinek cselekedeteit nem a józan gondolkodás irányítja. Feladata nem csak abból áll, hogy figyelmeztesse a vétkezőt, hanem ki kell rónia rá a megfelelő penitenciát is. A büntetés kisebb vétkek esetén az, ha magát a vétkest megvesszőzik vagy megkorbácsolják, de mivel a vallás tanításai szerint a bűnt más vérével is le lehet mosni, sokszor alkalmazzák azt a módszert, hogy a vétkesnek saját kezűleg kell valamelyik családtagját, szomszédját megkorbácsolnia, súlyosabb esetekben megcsonkítania vagy akár halálra kínoznia - ezt a megoldást igen célravezető nevelői metódusnak tartják.

Jellegzetes viseletük nincs, ám legtöbbjük kedveli a fekete bőrruhát és a selyemköpenyt, odahaza Gorvikban pedig tarka, hímzett kendőkkel egészítik ki az öltözéküket. A kendők színéből, redőzéséből, elhelyezéséből nemcsak egymás szűkebb pátriáját tudják kiolvasni, hanem a másik pap rangját és nevezetesebb tetteit is. Szintén gorviki szokás, hogy kosfejet tetováltatnak a homlokukra. Ha valamely küldetés külhonba szólítja őket, természetesen gondjuk van rá, hogy elleplezzék ezeket az áruló jeleket. Az alsóbbrendű népségben való elvegyülést Ranagoltól rendelt próbatételnek tekintik, nem kockáztatják fölösleges feltűnéssel az életüket.

Soha-sem használnak más fegyvert hosszú áldozótőrükön kívül, melynek pengéje leginkább a vadászok nyúzókésére emlékeztet. Sötét rítusokkal fölszentelt szerszám; akit megölnek vele, annak lelke hitük szerint egyenesen Ranagol trónusa elé kerül.

Szent jelképük a kosfej, a viharfellegbe foglalt szempár meg a csillag alakban szétfutó spirál. Ezeket az ábrákat általában a bőrükre tetoválják, hogy semmiféleképpen se veszíthessék el őket - ámbátor, ha egy rivális paptársuk kerül a kezükre, a nyúzókésük segítségével örömest megmutatják neki, hogy ez a módszer sem tökéletes...

A Ranagol-papok kétféle módon szolgálhatják urukat: egyfelől a hívők lelki életének irányításával, másfelől saját kiemelkedésükkel hirdetik a hit diadalát. Ez utóbbi természetesen mindük kötelessége, hisz az isteni parancsolatok rájuk nézve még inkább kötelezőek, de azoknál a papoknál kevésbé látványos ez a folyamat, akik életük nagy részét saját hitközösségük istápolásával töltik. Azok viszont, akik kizárólag a saját magasabbrendűvé válásukon munkálkodnak - semmilyen törvény nem tiltja ezt nekik -, tipikus kalandozókká válnak, hisz életük



egyébből sem áll, mint újabb és egyre nehezebb feladatok vállalásából. Ezért van az, hogy a Ranagol-papok felbukkannak szerte Yneven, ott vannak mindenütt, ahol veszélyes dolgok történnek, ahol a legjobban üldözik őket, vállalkoznak a legesztelenebbnek látszó küldetésekre is - ebben méltó párjai még az Arel-papoknak is. Talán furcsán hangzik, de a legnagyobb kihívást számukra Krán jelenti - a legszentebb tett, a felmagasztosulás legbiztosabb módja az, ha valaki a Fekete Határ mögül visszajut Gorvikba, és magával hozott tudással ki tudja egészíteni a szent iratok töredékeit. Gorvik történetében eddig összesen három hősnek sikerült ezt véghezvinnie, mindhármukat még életükben szentté avatták. Általános vélekedés szerint emberfeletti teljesítményük jutalmaként minden bizonnyal embernél hatalmasabb lényként születtek valahol újjá.

Képességek

A Ranagol-pap Intelligenciáját a többi paptól eltérően k6 + 12 - vel dobja, és különleges felkészítésben részesülhet Intelligencia és/vagy Asztrál terén.

Életerő és fájdalomtűrés

A Ranagol-papok már-már esztelenségbe hajló önkínzással teszik újra meg újra próbára önmagukat, testi-lelki tűrőképességük legvégső határáig. Sokan közülük hamisítatlan mazochisták. Ezt a hajlamot kalandozás közben ki kell játszani a karakterrel - szabályok nincsenek rá, a KM mindig egyéni megítélése szerint kezeli a helyzetet. Játéktechnikai vonzata csupán annyi, hogy Ranagol szolgáinak induló életereje a gyilkos önsanyargatás következtében eltér a többi papétól. Egyfelől hárommal több Fp-t kapnak a szokásosnál, másfelől viszont eggyel kevesebb Ép-t. Ép alapjuk 3, ehhez járul még Egészségük 10 feletti része; míg Fp alapjuk 7, amihez az Állóképesség és az Akaraterő 10 feletti része járul. Később k6+3 Fp-t kaphatnak szintenként. A fájdalmat tehát egészen elképesztő mértékben tűrik, fizikumuk azonban eléggé megsínyli a rettenetes öntortúrát.

Képzettségek

A Ranagol-pap a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik az 1. tapasztalati szinten:

Képzettség	fok/%
Hátbaszúrás	*Af*
Méregkeverés/semlegesítés	*Af*

Továbbá szintén 1. Tsz-en az alábbi alapfokú képzettségekből kiválaszthat még hatot, származásának és hajlamainak - vagyis a karakter előtörténetének - megfelelően:

- Kínzás
- Etikett
- Álcázás/álruha
- Történelemismeret (gorviki)
- Fegyverismeret
- Fegyverdobás (csak az áldozótőrt)
- Lopózás
- Legendaismeret (gorviki kultúrkör)
- Herbalizmus
- Térképészet
- Ének/zene
- Színészet

További szinteken az alábbi képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
4.	Fegyverhasználat (áldozótőr)	*Mf*
5.	Hátbaszúrás	*Mf*
7.	Méregkeverés/ semlegesítés	*Mf*

Különleges képességek

Uruk a Halál, a Lélek és a Természet szférákhoz biztosít számukra hozzáférhetést, és felvértezi őket néhány egyedi varázslattal is, amiket egyetlen más isten papjai sem ismernek. Ezek jórészt mások megtörésére, demoralizálására, szolgává alázására valók, híven tükrözve a Gorvikban vallott felsőbbrendűségi hitelveket.

A Ranagol-pap fegyvertára

A Ranagol-pap számára nem létezik más fegyver, csak a szent áldozótőr - és esetleg, végső szükségben, a tulajdon teste. Az áldozótőrben nem pusztán tárgyat lát, hanem szimbólumot is: érdemességének, felsőbbrendűségének jelképét s egyben bizonyítékát. Inkább meghal tehát, semhogy másféle fegyverhez nyúljon. Elvégre így megőrzi kiemelkedettségét, s következő életében előbbre léphet a létezés nagy ranglétráján; ha azonban elbukik, akkor minden eddigi eredménye semmivé foszlik, kezdheti elölről az örök körforgásban a kapaszkodást. Az a Ranagol-pap, aki nem áldozótőrrel, puszta kézzel, méreggel vagy varázslattal, hanem valami más fegyverrel ejt sebet bármely élőlényen (vagyis legalább 1 Fp veszteséget okoz neki), azonnal kiesik ura kegyelméből, és elveszíti minden varázshatalmát. A büntetés nem függ a szándéktól; akkor is sújtja a papot, ha nem saját akaratából, hanem véletlenül cselekedett, esetleg fondorlatos módon rászedték. A vezeklésnek egyetlen módja van: egy olyan ellenfélnek kell rituálisan (és puszta kézzel) vérét venni a Kosfejes Úr oltárán, aki hatalmasabb a pap összes korábbi áldozatánál. A tőrgyalázás vétkére csak egyszer van bocsánat. Aki másodjára is elköveti, az örökre és visszavonhatatlanul megszűnik Ranagol papja lenni, és visszasüllyed az alsóbbrendű lények közé.

Az áldozótőr értékei a következők: **Tám:** 2, **Sebzés:** 1k6+2, **KÉ:** 12, **TÉ:** 9, **VÉ:** 2, **Súly:** 0,3, **Ár:** 5e.

Mivel az áldozótőr nem célzófegyver, a Ranagol-papok természetszerűleg egyáltalán nem fejleszthetik a Célzóértéküket.

Rendkívül nagyra értékelik a könnyed eleganciát, ezért általában páncél nélkül járnak, nehézvértet pedig a legszorultabb helyzetben sem öltenek.

Ranagol-paplovag

Ha este lobot vet a vérszinü hold,
Ha hallgatag árnyak sóhaja lebben,
Panaszod, nyomorod mind sírva dalold,
Baljóslatu órán, szárnyaszegetten!

S ha lankad a hangod, fogyóban erőd,
És néma marad a hold, a kegyetlen,

Már tudni fogod, hogy nincs sok időd:
Én eljövök érted, kard a kezemben...

Dequator Marses:
A téboly litániái
Részlet

Hogy Ranagol kráni őskultuszának vannak-e paplovagjai, az erősen vitatott kérdés. A legtöbb vallástörténész a tagadó véleményre hajlik; szerintük a Gorvikot alapító menekültek shadoni hazájukból hozták magukkal a paplovagság intézményét, és egyszerűen átplántálták a Ranagol-vallás általuk összefércelt változatába. A vita szerencsére merőben akadémikus, mert ha a Kosfejes Úrnak esetleg vannak is paplovagjai Kránban, mindeddig semmi hajlandóságot nem mutattak rá, hogy előjöjjenek onnan.

A humanizált Ranagol-hit paplovagjainak hazája Gorvik, ahol három nagy lovagrendbe tömörülnek. Az Emelkedettek központja Akvilonában, a Suttogó Fivéreké Warvikban, a Lélekösvény rendé Gorvik tartományban található. Rendhagyó módon mindhárom szervezet kizárólag paplovagokat fogad a soraiba, ezért létszámuk meglehetősen alacsony. Eredetileg a három uralkodó bíborosi dinasztia családi testőrgárdájából fejlődtek ki; ma is az ő szolgálatukban állnak, és emésztő hévvel gyűlölik egymást. Terda Radovik király hatalmi szóval feloszlatta őket, rejtélyes eltűnése után azonban sikerült újraszerveződniük. Független Ranagol-paplovagok sem Gorvikban, sem másutt nincsenek: a növendékek nevelését a három rend szigorúan a kezében tartja, a renegátokkal pedig rövid úton végeznek.

Feltétlenül szót kell ejtenünk egy negyedik paplovagi rendről - bár a rend szó talán kevéssé fedi a valóságot. Az Ynev-szerte rettegett, még Gorvikban is üldözött Dea Maculáról van szó. A rend felbukkanása a P. sz. 1800-as évekre tehető, ekkortájt jegyezték fel első őrült gonosztetteiket. Mint ismeretes, a rend tagjai teljesen elborult elméjű, dekadens ifjak, akik a gyilkolásban, a kínok megörökítésében művészetet látnak. Ténykedésüket dombtetőkön, útkereszteződésekben felállított bizarr szoborcsoportok jelzik, melyek lényegi részét haláluk előtt megkínzott, megcsonkított nyomorultak kicsavart, feldarabolt maradványai alkotják. A "kompozíciók" elkészítéséhez fát, követ és textíliákat is felhasználnak, és szinte mindig elhelyeznek rajtuk egy-egy feliratot. Ez a szöveg legtöbbször idézet *Symbelmine Példázatai*ból, de néha ismeretlen szerzőktől származó verssorokat is hátrahagynak - talán saját hagymázas alkotásaikat. Hogy Gorvikon kívül miért üldözik őket, azt nem szükséges megmagyarázni, de talán sokan nem értik, a kegyetlen Ranagol-hit országában miért irtják őket tűzzel-vassal. Az ok abban keresendő, hogy a Dea Macula lovagrend tagjait az egyik káosz-angyal - Káosz-Huvargh, a téboly angyala - követőinek tartják, márpedig Gorvikban ez az egyik legsúlyosabb istenkáromlás.

A Kosfejes Úr paplovagjai megvetik az ostobákat, a gyávákat, a másokra utaltakat és mindazokat, akik döntéshozáskor hagyják magukat az érzelmeiktől vezetni. Vallják: az efféléknek nincs joguk az élethez, létezésüknek egyedül az adhat értelmet, ha az érdemesek kihasználják és eltapossák őket. Elvakult irtásuk persze kerülendő - az igazi kiemelkedett sohasem cselekszik ok nélkül -, ám azért Ranagolnak tetsző cselekedet gyengéden rábírni őket a teremtett világból való távozásra, mégpedig lehetőleg olyasféle módon, hogy közben szembesülhessenek önnön méltatlanságukkal. Így pusztulásuk lelkük épülésére szolgál, hiszen elülteti bennük a vágyat a teljesebb, tökéletesebb élet iránt. E hittételeket különös előszeretettel alkalmazzák a dzsadokra, ám hatályuk alól még a honfitársaik sem mentesek, ha esendőnek mutatkoznak.

Jellemző öltözékük nincsen, bár a fekete színhez erősen vonzódnak. A kendőnyelvet paptársaikhoz hasonlóan jól ismerik, és abban is őket követik, hogy szent jelképüket szeretik ábra formájában a bőrükre tetováltatni. Hazájukon kívül kóbor lovagnak vagy egyszerű zsoldosnak adják ki magukat. Kilétüket jól álcázzák, cselekedeteikben egyfajta praktikus ravaszság vezérli őket. Egyetlen álruhás Ranagol-paplovag sem ránt bőszen fegyvert, ha jelenlétében gyalázzák urát; inkább türelmesen kivárja a megfelelő alkalmat, és feltűnés nélkül (esetleg közvetítők igénybe vételével) gondosko-



dik az istenkáromló megbüntetéséről. Ha ezt semmiképpen nem tehetné a saját gyanúba keveredése nélkül, könnyű szívvel elsiklik a dolog fölött, a legközelebb erre vetődő kiemelkedettre hagyván a megtorlást.

KÉPESSÉGEK

A Ranagol-paplovag Intelligenciáját a többi paplovagtól eltérően k6 + 12-vel dobja, és különleges felkészítésben részesülhet Intelligencia és/vagy Asztrál terén.

KÉPZETTSÉGEK

A Ranagol-paplovag a főkasztnál leírtakon kívül a következő képzettségekkel rendelkezik az 1. szinten:

Képzettség	fok/%
Fegyverismeret	*Af*
Kínzás	*Af*
Fegyverdobás	*Af*
Hátbaszúrás	*Af*

Továbbá ugyancsak 1. Tapasztalati szinten az alábbi alapfokú képzettségekből kiválaszthat még kettőt, származásának és hajlamainak - vagyis a karakter előtörténetének - megfelelően:

Kétkezes harc
Álcázás/álruha
Hajózás
Szexuális kultúra
Ökölharc
Lefegyverzés

További szinteken a következő képzettségekben részesül:

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Fegyvertörés	*Af*
4.	Fegyverhasználat	*Mf*
5.	Kínzás	*Mf*
5.	Kínokozás	*Af*

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

A Kosfejes Úr a Halál, a Lélek és a Természet szféráihoz biztosít szolgáinak hozzáférhetést, és felvértezi őket néhány egyedi varázslattal is, amiket egyetlen más istenség paplovagjai sem ismernek.

A Ranagol-paplovagok számára tilos úgy kioltani bármilyen életet, hogy előtte ne szembesítenék a kín tisztító élményével ellenfelüket. Ez konkrétan azt jelenti, hogy egy csapással nem ölhetnek meg semmilyen élőlényt. A szabály játéktechnikailag úgy kezelendő, hogy mielőtt az ellenfél kilehelné a lelkét, el kell veszíteni fájdalomtűrés pontjainak legalább a felét. Ehhez segítségükre van a *Kínokozás* képzettségük, de nagy segítséget jelenthet az *Élettan* képzettség, valamint mágiájuk is. Ha a szabályt akarva vagy akaratlanul megsértenék, vezeklésül saját maguknak kell szenvedniük: fegyverükkel a lehető legfájdalmasabb módon meg kell sebezniük magukat, vagyis a harcban alkalmazott fegyverrel egyszer megvágják karjukat vagy mellüket, vagy zúzófegyver esetén kezükre sújtanak úgy, hogy a fegyver maximális sebzését szenvedik el (csak Fp-t). Ha a vezeklést elmulasztanák, Ranagol büntetéseként azonnal elvesztik aktuális manapontjaik felét. A szabály csak legalább állati értelemmel bíró ellenfelek esetén alkalmazandó.

A RANAGOL-PAPLOVAG FEGYVERTÁRA

Istenük nem szab nekik különféle megkötéseket fegyvereik kiválasztásánál, habár kétségtelen, hogy a komoly sebesüléseket okozókat nagyobb kedvvel használják. A Ranagol-hitű paplovagok szükség esetén ugyan habozás nélkül nehézvértet öltenek, egyébként azonban jobban kedvelik a könnyebb páncélokat.

ÚJ MÉREG

A TISZTÍTÓ SZENVEDÉS ESSZENCIÁJA

6. szintű, az emésztőrendszeren keresztül felszívódó és arra ható (I.) méreg. Zavaros, barnászöld folyadék, amit növényi kivonatokból készítenek, de fontos komponense a Ranagol-templomok oltáráról nyert vér is. Gyorsan kifejti a hatását, amely 1k3 hétig tart. Az áldozatot - azaz legtöbbször a vezeklőt - sikeres Egészségpróba esetén rosszullét fogja el, és a hatóidő alatt naponta 1 Fp-t veszít. Ha az Egészségpróba sikertelen, a hatás állandó merevgörcs, és napi 1k6/2 sebpont veszteség. Az elszenvedett veszteség csak a hatás elmúltával kezd visszagyógyulni. Látható, hogy nagyon súlyos mérgezést okoz, amibe még enyhébb esetben is könnyűszerrel bele lehet halni. Az a Ranagol-hívő, aki túléli a vezeklést, nemcsak bűneitől tisztul meg, de egy időre (pontosan háromszor annyi napra, ameddig a méreg hatása alatt állt) kimagasló érzelmi stabilitásra tesz szert: Asztrálja 1k6-tal megnő, akár az engedélyezett maximum fölé is!

Fontos körülmény, hogy azokra, akik nem a Ranagol-hitben nevelkedtek, a méreg 8. szintűként hat, bár meg kell jegyezni, hogy hitetlenekkel szemben csak igen ritkán alkalmazzák.

A méreg kikeverésének titkát csak a gorviki Ranagol-papok ismerik, közülük is a *Méregkeverés* és a *Herbalizmus* mesterfokával bírók tudják elkészíteni.

EGYEDI VARÁZSLATOK

A KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI

SZENT ERCOLE HAGYATÉKA

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 40
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 3 kör / szint
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Gorvik Kránt megjárt szentjei közül Ercole Rioranza Ranagol felszentelt papja volt, aki valóban emberfeletti teljesítménynek számító kráni útjáról nem csupán néhány verssort hozott magával *Symbelmine Példázatai*ból, de egy új varázslatot is, amit egy birodalmi ranagolitától tanult. A döbbenetes eset körülményeiről semmi biztosat sem tudunk, de a Gorvik tartomány Milrefante városában álló Szent Ercole emléktemplomban őrzött legendáriumban említés esik egy párviadalról, amelyben Ercolénak bizonyítania kellett egy kráni Ranagol-pap előtt a kiemelkedettségét. Ez valószínűleg az a ranagolita lehetett, akitől a varázslatot tanulta.

A varázslat tulajdonképpen egy láthatatlan aura, amit a Ranagol-pap maga köré sző. Arra az értelmes

lényre, aki az aurába *mélyebb* érzelmekkel, indulattal lép be, a pap felől kilövellő lángcsóva csap le. Az érzelem általában negatív - gyűlölet, düh, irtózat, félelem stb. -, mivel a pap a varázslat használata közben megpróbálja minél jobban felhergelni, megbotránkoztatni az ellenfeleit szavakkal (sértegetés, fenyegetés, piszkos hazugságok stb.) vagy akár tettekkel is (a védtelen túsz torkának elmetszése, az ellenfélnek kedves tárgy tönkretétele stb.). Ismeretes olyan használati módja is - bár ez jóval ritkább -, amikor a pap *pozitív* érzelmeket kelt (pl. szegények közt alamizsnát oszt), és a köré gyűlőkre sújt le a varázslattal, hogy megbüntesse őket, amiért Ranagolnak nem tetsző módon nem bírták érzelmeiket elfojtani. Lényeges, hogy a Ranagol-papot alakító játékos valódi szerepjátékkal keltsen érzelmeket a nem-játszó (vagy játszó) karakterekben!

Az aurába berontó vagy belépő ellenfél-áldozatot a páncélja SFÉ-jén kívül csak az esetleges tűztől védő bűbájok, amulettek (ha a varázslat erősségénél nagyobb erejű mágiával hozták létre) védik. A sebzés 1k10, amit 6 Mp-onként újabb 1k10-zel növelhető. Egy ellenfélre csak egyszer csap le a lángcsóva, viszont ha a papra többen rontanak rá, akkor aki a varázslat időtartama alatt az aurába lép, azt a mágia mindet megtámadja.

A Szent Ercole templomban szokás, hogy a kapun belépő híveket fogadó két pap magára mondja az aurát, hogy az érzelmektől bemocskoltakat azonnal megbüntethessék és kiszűrhessék a tömegből.

Tisztító korbács

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 8
Erősség: 25
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: a korbács hossza, vagyis két láb
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal azon a - valójában nem túl nagy - hátrányukon segítenek a Ranagol-papok, miszerint a szent áldozótőrükön kívül semmilyen más fegyverrel nem okozhatnak sebesülést. Ugyanis ez a mágia egy fegyvert, méghozzá egy irizáló, zümmögő hangot adó korbácsot teremt a kezükbe. A fegyver nem anyagi természetű, nem lehet elszakítani, elvágni, a szilárd tárgyakon anélkül szalad át, hogy kárt tenne bennük, viszont az eleven, legalább állati intelligenciájú lények húsát iszonyatos mértékben roncsolja. A fegyver harcértékei egyrészt jobbak, mint egy valódi korbácsé (körönként egyszer támad, sebzése 1k10, TÉ-je 10, védekezni nem lehet vele, KÉ-je 8), viszont nagy előnye, hogy a páncél nem véd ellene, és a forgatásához nem kell, hogy a pap ismerje a megfelelő *Fegyverhasználat* képzettséget.

A varázslat időtartama további 8 Mp-ért újabb 1 körrel növelhető, de létrehozása után megszüntetni nem lehet (esetleg megfelelő ellenvarázzsal), és minden olyan körben, amikor "tétlenül" lóg a Ranagol-pap kezében (tehát az nem támad vele), őt fogja sebezni - automatikusan.

Az őt létrehozó papon kívül más a *Tisztító korbácsot* nem forgathatja.

A Kis Arkánum Rituálléi

Kínáldozat

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 22
Erősség: 45
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: szint/1 óra
Hatótáv: a pap személye
Mágiaellenállás: -

A *Kínáldozat* nagyszerű módszer a *sacerdon*ok számára, hogy a fájdalom tisztító erejét saját épülésükre fordítsák, önnön kiemelkedésüket segítsék elő vele. A fájdalom származhat a paptól is - nem ritka az önkínzó Ranagol-pap -, de mint azt a tanítások is kimondják, más fájdalma is megfelelő.

A varázslat egy kurta kiáltás, vagyis fohász Ranagolhoz, pontosan abban a pillanatban, amikor szent áldozótőrét valamilyen értelmes élőlénybe beledöfi. Sikeres sebzés esetén minden 1 elszenvedett Fp veszteség 1-gyel, minden 1 Ép sebzés 5-tel növeli meg a pap mágiaellenállását. (Ép sebzés esetén természetesen csak az számít.) Tehát egy igazán sikeres, túlütéssel járó tőrőféssel tekintélyes előnyre lehet szert tenni! Az így szerzett pontokat a karakter játékosa teheti akár az asztrális, akár a mentális mágiaellenállásra, de meg is oszthatja közöttük.

A varázslat nem erősíthető, de érdemes a szituációt úgy alakítani, hogy a tőrdöfés túlütés legyen, amit pszi-diszciplínákkal és más varázslatokkal kombinálva aránylag könnyen el lehet érni.

A Nagy Arkánum Rituáléi

Tőráldás

Szféra: Egyedi, Lélek
Mana-pont: 42
Erősség: 42
Varázslás ideje: 30 perc
Időtartam: szint/1 nap
Hatótáv: speciális, a pap áldozótőre
Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot csak a *Szertartás* varázslat *Áldozatbemutatás* rituáléjával együtt lehet alkalmazni, vagyis a Mana-pont igényéhez azt is hozzá kell számolni (+3 Mp). Ha a hely, ahol az áldozatot bemutatják nem Ranagol-templom, akkor a megfelelő módon elő kell készíteni: alkalmi oltárt kell felszentelni erre a célra.

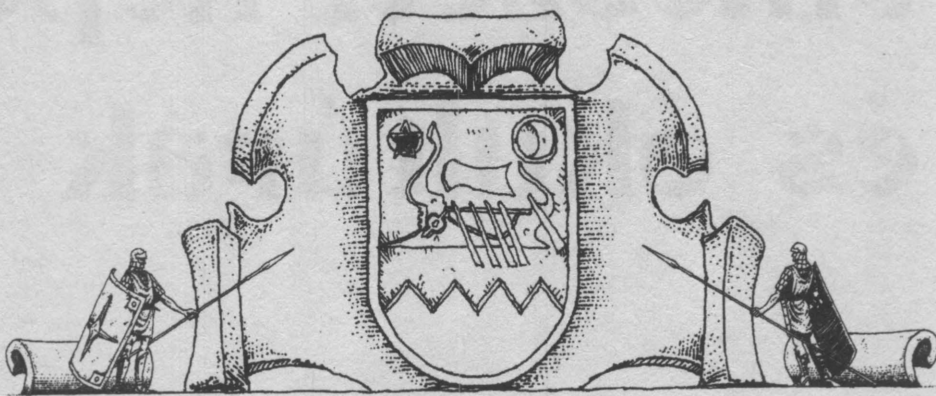
Egy olyan áldozatbemutatásról van szó, amikor az áldozat életereje (aki bármilyen értelmes éőlény lehet) halála pillanatában a szertartáshoz használt tőrbe száll. Tulajdonképpen a legsötétebb fekete mágiáról van szó; aki ért hozzá (például egy Adron-pap), mérföldekről érzékeli a manahálót undorító, gennyes fekélyként beszennyező *Tőráldozatot*.

Az áldozat alanya csak olyan személy lehet, akit maga a Ranagol-pap kifejezetten erre a célra ejtett foglyul, méghozzá varázspárbajban vagy fegyveres harcban. Az önként jelentkezők (ez is elképzelhető Gorvikban) és a tehetetlen rabszolgák nem alkalmasak. Az áldozat foglyul ejtésében részt vehetnek segítők, de a kiszemelt személyt ők nem sebezhetik meg, viszont lefoglalhatják a társait, míg a Ranagol-pap leteríti.

Az áldozat bemutatásakor a Ranagol oltárán kínhalált haló egyén minden szintje után a szent áldozótőr támadó értéke +2-vel, kezdeményező értéke +1-gyel nő, méghozzá annyi napra, ahányadik szintű az áldozatot bemutató *sacerdon*.

Az ezzel a varázslattal megnövelt harcértékeket csak *Mágia szétoszlatása* nevű papi varázslattal lehet eredeti értékükre visszaállítani a varázslat időtartamának vége előtt.

Természeti népek és ókultúrák



Keleti barbárok

Kezdetekkor az égi és a földi víz még egy volt. Az egybefüggő víz bensőjében, egy kis burokban aludta álmát öröktől az Élet. Határtalan nyugalom hona volt akkor a világmindenség. Ám egyszer az Élet megunván rabságát a mélységes vizek közepén, nagyot kiáltott és óriásit nyújtózkodott, szétfröccsentve ezzel a vizeket, és szétörve rabsága burkának anyagát. A vizekből lett az égnek boltozata, a burok szétszóródó darabjaiból lettek a csillagok. A nagy ficánkolástól azonban Ő maga is darabokra szakadt, és ahová az Élet morzsái hullottak, ott a mai napig is vannak élőlények.

Elképzelhetetlenül sok idő elteltével megjelentek a mindenségen túlról az istenségek, magukkal hozva teremtményeiket, új fajzatokat hoztak létre és értelmet adtak értelemmel nem bíró lényeknek. Mi nem hódoltunk be egyik istenség hatalmának sem, hanem az Élet mindenben benne rejlő szellemének ajánlottuk áldozatainkat.

Eljött azonban hozzánk Ymdoll, hogy megsegítsen bennünket, de mi nem hittünk neki. Ő bebizonyította, hogy a csillagokkal egy időben született, atyja az Élet. Hallgatott szavára az összes szellem, engedelmeskedett parancsának valamennyi elem. Sok hasznos dologra megtanított bennünket. Három fia Leutaril, Ramkir és Tomatis, anyjuk a Világok Úrnője. Négyen vezettek bennünket az igaz úton, segítették népünket. Harcoltak amikor a Semmiből érkező óriások akartak minket elpusztítani. Az óriások megmérgezték földünket, népünk hanyatlásnak indult, nem volt maradásunk.

Amikor erre a földre értünk, itt démonok uralkodtak, a föld igaz szellemei pedig bűvös álmukat aludták. Hatalmas szertartással felébresztettük a szellemeket, és ők segítettek nekünk. Segítettek isteneink is: Leutaril egy szigonyt ajándékozott törzsének, amelyet csak igaz hős markolhatott meg, és őt győzhetetlenné tette. Ramkir az óriás gránitvadkant adta ajándékul, amely ha - veszély fenyegette a törzset - életre kelt és pusztította az ellent, testét sem fegyver, sem varázslat nem foghatta. Tomatis egy olyan üllőt adott népünknek, mely maga választotta ki a kovácsát. Varázshatalommal bíró, rettegett fegyverek készültek azon üllőn. Apjuk ajándéka a Gaddul; a gyémánt, melynek segítségével össze lehetett gyűjteni a nap és a csillagok fényét. Hatalmas varázslatokat lehetett általa végrehajtani.

Legyőztük a démonokat, de megátkoztak bennünket, most harcolunk egymással, míg az átok el nem múlik rólunk. Ymdoll is elhagyott bennünket; érzi az áldozatok feléje szálló illatát, hallja könyörgésünk, de míg népünk egysége helyre nem áll, nem segíthet rajtunk.

Ereklyéink elvesztek, de mikor ismét együtt lesznek, Ymdoll visszatér hozzánk, felemelkedik népünk általa, és fiaink erős, fegyferforgató karja által.

Korg teremtésmítosz



ajnos keveset tudunk arról, hogy a ma keleti barbároknak nevezett nép mikor és pontosan honnan is érkezett a kontinensre. Legrégibb hősi eposzaik arról mesélnek, hogy valaha keleten - minden bizonnyal a keleti szigetvilágban - élt a barbárok népe. Ebből az időből csak egyetlen legendájuk maradt fenn: a K'hal mondakör, ami - úgy tűnik legrégibb epos-füzérük. A K'hal mondakör arról a hihetetlenül nagy vállakozásról szól, melynek során legendás vezérük, K'hal Gedr Lumar ezer hajóval indult útnak a messzi keletre, hogy elhozza népének az égiek tudását és a jólétet. (Egyesek manapság úgy vélik, hogy ez a vállakozás nemcsak hatalmas, hanem istenkáromló is volt egyben. A barbárok felfuvalkodottsága, hogy az istenek titkait kifürkésszék, felbőszítette égi patrónusaikat, és a nép egész további sorsa, megpróbáltatásai egyedül K'hal Gedr Lumarnak és expedíciójának köszönhető.)

Támadás érte egykori hazájukat, s mivel nem tudták legyűrni az ellenük törő fajzatokat, menekülniük kellett. Új hazát kellet keresniük. Nyugat felé hajóztak általuk ismeretlen vizeken. A vándorlás időszaka - mely állítólag éppen száz esztendeig tartott - tovább csökkentette az egyébként sem túl népes barbár közösséget. Megpróbáltatásaik akkor sem értek véget, amikor horgonyt vetettek Ynev keleti partján, mostani hazájuk vidékén. Démonokkal kellett megküzdeniük az új földért. Hihetetlen dühvel vetették maguka a harcba. Segítségül hívták az Égi Atyákat, isteneiket és a szellemlényeket, hogy legyőzzék a földet bitorló gonosz démonokat. Sikerült végül elűzniük a démonokat, de súlyos árat kellett érte fizetniük: a démonok vezére, Sandarr démonfejedelem megátkozta a barbárok népét, sőt isteneit is. Egykori főistenük, Ymdoll elűzetett az elsődleges síkoktól, de Sandarr ereje nem volt elegendő hozzá, hogy el is pusztítsa. A barbárok népét pedig szépen lassan - hosszú évtizedek alatt - megosztotta az átok. (Próféciák szólnak Ymdoll visszatéréséről és a



barbárok egyesüléséről.)

A démonok legyőzése után birtokba vették a földet, melyért vérüket és istenüket adták. Egy hatalmas közös expedíciót indítottak keletre, hogy a vándorlás évei alatt leszakadt testvériket és egykori hazájukat felkutassák. Vezetőjük, Runik Gardrin az Istenekre esküdött, hogy visszatér. Hoszszú idő telt el, míg végre ismét hír kaptak keletre hajózott társaikról. Egyetlen hajó tért vissza, de hús-vér teremtmény azon sem volt. Egyedül, Runik Gardrin lelke utazott hajón, esküje nem engedte, hogy a halál megnyugvást hozzon számára. Miután a hős elmondta útjuk történetét - melyet azóta is mesélnek - a sámánpapok elvégezték a megfelelő szertartást, hogy a halott hős lelke megtérhesen az istenekhez. Ez volt az utolsó közös vállakozás a barbár nép történetében.

Ymdoll törzse erősen legyengült, majd eltűnt. Mindez részint azért történt, mert a nagy keleti expedícióra főként az ő soraikból jelentkeztek harcosok, részint pedig azért, mert a főisten hatalma szinte megszűnt, ezáltal nem tudta megfelelően pártfogolni fiait. Az Istenfiak gyermekei - ahogyan a törzsek (immár csak három) nevezték magukat - bizalmatlaná váltak egymással szemben. Ez odavezetett, hogy a törzsek teljesen elkülönültek. Ezek után vég nélküli marakodásba kezdtek, mára már nem is beszéhetünk törzsekről - noha minden barbár ismeri származását, mi több, büszke is rá.

Erről mesélnek a barbárok legendái. Hogy ezekből mi valóság és mi nem, azt talán már soha nem fogja kideríteni senki. Amit bizosan tudunk az az, hogy P.e.-i évezredekre vezethető vissza a barbárok betelepülése a kontinensre. Korai törzsi-nemzetségi szerveződésük azóta nem sokat változott. Köszönhető ez részint a behatások hiányának (hiszen annyira sivár és kietlen vidék, hogy Kyria az ötödkorban még meghódításra sem érdemesítette), valamint annak, hogy a barbároknak tökéletesen megfelelt így.

Szokásaik valószínűleg keveset torzultak az eltelt hosszú idő alatt, bár az életet adó istenanya három törzsének büszke harcosaiból tengeri kalózokká és szárazföldi rablókká alakultak. Ez talán így egy kicsit erős, de tény az, hogy manapság már nem jellemző rájuk a hármas tagolhatóság, ez alól csak vallási kérdésekben tehetünk kivételt, hanem inkább tengermelléki és szárazföldi barbárokról beszélhetünk, és sem egyik, sem másik csoportjuk nem veti meg javai gyarapításának azt a módját mely kifejezetten mások kárára történik.

A partvidéki barbárok legfőbb bevételi forrása a tenger. Mindig igyekeznek jó fogással hazatérni a gyakran hosszúra nyúló tengeri utakról. A zsákmány ilyenkor nem minden esetben a tengerek - egyébként igen gazdag - élővilágából kerül ki. Az északi törzsek megélhetését főként a Sinemos tenger kereskedőhajóktól szinte hemzsegő vizei biztosítják, míg keleti testvéreiknek végig kell portyázni a partvidéket a mindennapi betevőért.

Vizeik közelében hajózni nem tanácsos, senki nem érezheti biztonságban magát a környező partokon. De azért túlzás lenne őket egyöntetűen kalóznak nevezni, noha akad közöttük nem egy, aki valóban az. Halászok és tengeri harcosok, vagy inkább talán a tengeri farkas lenne rájuk a legmegfelelőbb kifejezés. A harc mellett a halászat mesterségében is jeleskednek. Szükségük is van rá, hiszen nem mindig akad megfelelő zsákmány, és vannak olyan területek is, ahol inkább a tenger, és nem az emberek kirablására fektetik a hangsúlyt.

A szárazföld belsejében élő barbárok vadászattal, és a szomszédos falvak elleni harccal töltik idejük nagy részét. Állattartással is foglalkoznak persze, de családonként néhány kecskén, illetve lovon kívül nemigen akad más a pajtájukban. Kevés az olyan vidék, ahol a földművelés bármely ágát űznék, részint mivel erre az esetek többségében nem alkalmas a talaj, részint pedig azért, mert nem is különösebben érdekli őket ez a fajta tevékenység. Az erdőjárás és a harc viszont annál inkább közel áll a szívükhöz.

Az Északi Városállamok keleti határait gyakran megzavarják a barbár portyázók. Itt nem összefogott, valamely város elleni támadásra kell gondolni, hanem békésen utazgató kereskedők kifosztására. Gyakran előfordul, hogy kisebb csapatokban működnek. Ezekben a bandákban azonban szinte folyamatosak a "súrlódások", nehezen viseli el bármelyikük, ha nem ő a főnök, mindegyik pedig ugyebár nem lehet. De hát ilyen a vérmérsékletük.

A két csoport némileg eltérő életmódjából elég sok különbözőség adódik, de mindent egybevetve kultúrájuk azonosnak tekinthető. Sok esetben a barbárok falvai rablóvárakká, kalóztanyákká alakultak, de a hagyományos berendezkedés is felfedezhető, ahol kezdetleges gazdálkodás mellett a vadászatot, illetőleg a halászatot tekintik a legfőbb megélhetésnek. Nem szabad tehát általánosítanunk, hiszen azért a barbárok jórésze a vadászat, állattartás és földművelés segítségével próbálja meg fenntartani magát, és csak akkor ragad fegyvert, ha tulajdonát veszély fenyegeti. Viszont ők is figyelemreméltó harcosok. A két csoport között etnikai különbségek nicsenek.

Elöljáróikat kánoknak nevezik. A legtekintélyesebb kán udvartartását hagyományosan a Tengeri Kígyó Barlangjánál rendezi be. Tényleges hatalommal az egész barbárság fölött nem rendelkezik. Változó, hogy mennyire tudja kiterjeszteni fennhatóságát az egyes területekre, de kato-

nai tényezőként mindenképpen számolni kell vele.

Időnként előfordulnak törekvések a teljes központosításra. A krónikák szerint P.sz.-i második évezred derekán egy tengermelléki korgnak szinte maradéktalanul sikerült egyesítenie a barbárságot. Ennek legfőbb kihatása az volt, hogy csaknem megváltoztatta a nyolcadik zászlóháború kimenetelét, de váratlan és tragikus halála után az egész fáradságos munkával összekovácsolt birodalma hihetetlen gyorsasággal széthullott.

Még ma is erősen hisznek azokban a próféciákban, melyek egy hős eljöveteléről szólnak, aki majd megszerzi az ereklyéket, egyesíti a három törzset, és elhozza a barbárok fénykorát.

A barbárok az életadó istenanyát tekintik teremtőnek, az ő gyermeke Ymdoll - a panteon főistene -, aki legendájuk szerint a démonok fölött aratott győzelem óta nem bír hatalommal az elsődleges anyagi síkon. Kultusza mostanra valamelyest háttérbe szorult, de nem csökevényesedett el teljesen; a jóslatok szerint az ereklyék megszerzésével Ymdoll is visszanyeri hatalmát. Ymdollnak három fiúgyermeke született egy titokzatos istennőtől, a Világok Úrnőjétől: Leutaril, Ramkir és Tomatis; e három istentől származtatják magukat a barbárok törzsei. Egykor mindhárom törzsnek megvolt a maga jól elkülönülő szállásterülete, mára azonban ennek már a nyomait is alig lehet felfedezni. Igaz, hogy a barbárok gyakran harcolnak egymással is, de a csatározások oka nem vallási eredetű, így ez a fajta elkülönülés lassan eltűnt. Manapság már nem is törzsenként tartják számon magukat – bár büszkék származásukra -, hanem egy-egy kán területe szerint. Mostanság minden nagyobb rablóvezér kánnak nevezteti magát, holott az csak törzsfőknek kijáró *titulus volt* hajdanán.

A barbár istenek panteonja ezzel még korántsem teljes. Felkent szolgái azonban csak a négy fő istenalaknak vannak. Számtalan dolognak - egy-egy természeti jelenségnek, mesterségnek, stb. - van még istene a barbárok vallásos képzeteiben. Ezen kisebb istenségek egy része maguktól a fő istenalakoktól származnak, míg más részük halandónak született, s érdemeik révén nyertek halhatatlanságot. Fahrol - a sors és a szerencse istene, Keh'ling - hadisten (halandónak született), Tarnit - mesterségek patrónusa, Nertuma - gyász, bánat és remény istene, Boltreg - elmúlás és megújúlás istene.

Hiedelemvilágukhoz - az isteneikbe vetett hitük mellett - szellemlények tisztelete is hozzátartozik. Úgy tartják, hogy ezek a szellemlények a bennünket körülvevő dolgokban laknak és azokat uralják. Szelleme van egy-egy tónak, folyónak, erdőnek, hegynek, élőlénynek, sőt lehet akár az általuk emelt épületeknek is. Fontosnak tartják tiszteletüket, (áldozatot mutatnak be nekik, hiszen az ő jóindulatuktól függ szinte az egész életük. Számtalan dolgot várnak ezektől a lényektől: jó legyen a termés, a kiapadt forrás ismét vizet adjon stb. A szellemlények kisebb hatalommal rendelkeznek ugyan, mint az istenek) mégis a mindennapok nehézségeinek leküzdésére főként őket szólítják segítségül. Mindennapi életüket átszövik azok a ritusok, melyekkel a szellemlények jóindulatát próbálják szavatolni.

Ymdoll, a Legfőbb Atya hatalma eredetileg igen nagy volt, a legendák legalábbis erről tanúskodnak.

Leutaril – legidősebb a testvérek között – a vizek ura, a Kegyetlen Atya. Sámánpapjainak hatalma van a Természet és a Halál szférák fölött. Leutaril "gyermekeinek" szálláshelyei az északkeleti területeken voltak.

Ramkir – a középső testvér – a föld ura, a Változó Atya. Leszármazottai eredetileg a barbárok uralta területek északnyugati részén éltek. Sámánpapjai a Természet és az Élet szférák fölött bírnak hatalommal.

Tomatis – a legifjabb – a tűz ura, a Pusztító Atya. A délnyugati részeken, a K'Harkad hegység területén élt a törzs, mely tőle származtatja magát. Tomatis a Természet és a Lélek szférák fölött ad uralmat sámánpapjainak.

A halálról és a túlvilágról alkotott képük egészen sajátos. Azt tartják magukról, hogy félemberként élnek ebben a világban, és csak halálukban válnak teljes egésszé. Van egy másik énjük is – ők Szürke Másnak nevezik –, mely az eddigi élteik ismeretének birtokában van. A halál pillanatában egyesül a két fél, és így - teljes emberként - kerülnek fel az Égi Palotába, ahol az isteneik laknak hajdan élt harcosokkal és bölcsekkel. Ha isteneik szerint megfelelő módon élt az illető, akkor ott marad az égiek honában, ahol harci játékokkal és lakomázással múlatják az időt; készülnek a nagy harcra az óriások ellen, hogy visszafoglalják tőlük népük szülőföldjét. Ha az isteni ítélőszék előtt könnyűnek találtatnak, akkor az ítélet élet, azaz újra meg kell születniük. Születés előtt elválasztják a



Mást az újraszülettőtől, de nem szakítanak el minden köteléket. Ritkán, de előfordul, hogy az újszülött beszél, vagy más furcsa dolgot produkál. Ilyenkor még nagyon szoros a két én kapcsolata, de ez a születést követő néhány percen belül megszűnik, és a csecsemő a továbbiakban teljesen normálisan viselkedik.

A barbárok keresik Szürke Másaikat, s nem egy állítja magáról, hogy látta is már. Hitük szerint a legvadabb csaták sűrűjében pillanthatják meg – ez bennük eufórikus érzést kelt –, s ha harcban esnek el, az kedvezően befolyásolja az istenek ítéletét. A Szürke Más egyébként mindig a halál előtti pillanatokban jelenik meg.

Létezik másik – spirituális – útja is a Szürke Más keresésének, de erre igen kevesen – esetleg egy-egy elmélyültebb sámánpap – vállalkoznak, és még kevesebbeknek sikerül. Akinek sikerül, az hatalmas tudás birtokába jut ezáltal.

Úgy tartják, hogy a Mások egy távoli szigeten “élnek”, valahol Keleten. Legnagyobb eposzuk arról a hatalmas expedícióról szól, melyet K’hal Gedr Lumar - egy legendás hősük - vezetett a Mások felkutatására.

A barbárok naptára szerint az új év a tél beköszöntével kezdődik, ez a zord évszak náluk a megemlékezések ideje; több kisebb ünnepet tartanak ebben az időszakban. Tavaszköszöntő nagyobb ünnepük során Ramkirnak áldoznak, és kérik őt, hogy tegye termékennyé asszonyaikat, állataikat, földjeiket. Tavasz végén Leutarilnak kedveskednek áldozattal, hogy küldjön áldott esőt. Tomatist nyár vége felé köszöntik; áldozatukért cserébe azt várják tőle, hogy mérsékelje a nap perzselő sugarait, és ne hagyja házaikban kialudni a tüzet.

Legnagyobb ünnepüket ősz végén tartják, amikor is az Atyák születéséről emlékeznek meg. Az Atyákat egyes helyeken - a szárazföldi területeken, ahol főként földműveléssel foglalkoznak - Kalászból Születetteknek is hívják, bár ez az elnevezés nem túl elterjedt. Ekkor hatalmas eszem-iszommal búcsúztatják az óévet, köszöntik az újat. Ilyenkor nagy tüzeket raknak, táncolnak, énekelnek, poharat ürítenek Atyáik, isteneik, asszonnyaik, gyermekeik és egymás egészségére.

Az ünnepek menetrendje nagy vonalakban azonos, mindig áldozatbemutatással kezdődik, ami után gyakorta szent fogadalmakat tesznek az isteneket híva tanúnak, majd néhány rituálisan elfogyasztott falat és korty után kezdetét veszi a kisebb-nagyobb mulatozás. Az ünnep pontos idejét a sámánpap jelöli ki.

Meg kell jegyeznünk, hogy a barbárok körében nem tiltott az emberáldozat. Régebben még elterjettebb körben - csaknem minden nagyobb szertartás során - folyamodtak ehhez a kegyetlen rítushoz. Manapság főként halotti szertartásaik alkalmával áldoznak embert, főként csecsemőket. Legnagyobb hőseik, kánjaik sírjában - ezeket gyakorta sziklasírba temették - valószínűleg több száz gyermek és felnőtt tetemére bukkannánk, akiket a temetés napján mészároltak le, hogy az elhunyt társasága és szolgái legyenek.

SÁMÁNPAP

Igaz, hogy a barbárok többsége nem tölt sok időt a vallás gyakorlásával, de erre nincs is szükségük, hiszen vannak akik a megfelelő szakrális, kultikus szertartásokat elvégezzék, ezek a sámánpapok. Eredetileg négyféle sámánpap létezett, minden Atyának saját szolgái voltak, csakhogy Ymdoll közben elveszítette befolyását és nem tudta “felkent szolgáit” megfelelő hatalommal felruházni, így az ő sámánpapjai igencsak megfogyatkoztak. Néhányan vannak mindössze, és ők is inkább csak a kultusz ápolásán munkálkodnak, hiszen hatalmuk szinte a nullával egyenlő. Azt tartják, hogy régen Ymdoll sámánpapjai olyan hatalmasok voltak, hogy tengerek fölött átívelő fényhidakat tudtak létrehozni, melyen egész törzsek mehettek át, vagy szivárványon sétálva juthattak el a felső világokba. Néhány nagyobb hatalmú rablóvezér tart egyet-egyet udvarában, nem különösebben titkolva, hogy a Legfőbb Atya visszatértekor minden barbárok kánja legyen. Beszélnek ugyan olykor egy elveszett törzsről – Ymdoll törzséről –, melynek sámánpapjai őrzik a Gaddult, és annak segítségével tudnak varázsolni. A szóbeszéd szerint valahol a J’Hapinla hegység megközelíthetetlen fennsíkjain élnek, de ezt a barbárok többsége sem hiszi.

A sámánpap sokféle szerepkörrel rendelkezik. Mindenekelőtt ő végzi el a szertartásokat, ápolja az istenek és a szellemek kultuszát, de vajákos is, kitűnő ismerője a betegségeknek, a gyógyfüveknek és nem utolsó sorban jós. Ennek ellenére nem állíthatjuk, hogy a sámánpap megbecsült tagja a közösségnek. Bár félik némileg hatalmát, sandán tekintenek furcsa és különc dolgaira, s csak végső esetben fordulnak hozzá segítségért. Szüléskor mindig jelen van a falu sámánpapja, elvégzi az újszülöttön a megfelelő szertartásokat (démon-, és rontásűzés, stb.), nevet ad a csecsemőnek, melyet a fülébe súg. Ilyenkor körbeforgatja, megtapogatja az újszülötett.

Nap mint nap gyakorolják rítusaikat, de igazán komoly szertartásokra csak ritkán kerítenek sort. Olykor ketten, vagy csoportosan is tevékenykednek, de ilyen évente csak néhány alkalommal fordul elő. Majd minden hónapban bemutatnak egy nagyobb áldozatot, melynek időpontját a csillagok és a holdak változásai alapján határozzák meg. Bizonyos igen kedvező együttállásokra éveket, sőt olykor nemzedékeket is várnak és készülnek.

Szokványos értelemben vett templomaik nincsenek, vannak viszont szent helyeik, melyeket hasonló tisztelet övez, mint egy székesegyházat.

A sámánpap varázshatalmát (manapontjait) áldozat bemutatásával frissítheti fel. Ha istene neheztel rá, akkor csak részben vagy egyáltalán nem újítja meg hatalmát, mindaddig, míg meg nem enyhül iránta. Abból tudhatja meg a sámánpap, hogy ura visszafogadta kegyeibe, hogy az áldozat bemutatása után ismét minden manapontja visszatér.

Áldozatokat többféleképpen mutathatnak be. Egyrészről minden istennek más-más módon áldoznak, de az egyes sámánpapok is több formát ismernek és használnak. Két áldozati típust különböztetünk meg. Fő típusát teljes formájában nagyobb ünnepek alkalmával és manapont visszanyerésre használják. Egyszerű formáját csak a manapontok felfrissítésékor használhatják, ehhez csak kényszerűségből fordulnak, mert ha huzamosabb ideig ezt az egyszerűbb módszert választják, a visszatérő manapontok száma folyamatosan

csökken. Mindaddig csökkeni fog, míg el nem fogy, vagy ismét teljes formában be nem mutatják, ekkor ismét teljesen feltöltődhet a sámánpap. Más módokon is áldoznak még, attól függően, hogy milyen céllal fordulnak az istenekhez. Ezek a módszerek nem alkalmasak arra, hogy a sámánpapok varázshatalmukat felfrissítsék.

A sámánpapok általában heves vérmérsékletűek, ami nem csoda, hiszen ez az egész rassz egyik jellegzetes ismérve. Tehát egyrészről barbárok, másrészről pedig olyan varázstudók, akik istenüktől kapják hatalmukat, és persze ellátják a szükséges spirituális feladatokat is. Egyáltalán nem vetik meg a fegyveres harcot. Ha úgy ítélik meg, hogy varázslataik nem hozhatnak sikert, fegyvert ragadnak – amit meglepő hatékonysággal forgatnak –, és bátran vetik magukat a küzdelembe.

Öltözetük, megjelenésük nem sokban különbözik a többi barbárétól, csak talán még kevésbé érzékenyek a tisztaságra. Szívesen viselnek bőrt és prémet, amit durva vászonból szőtt darabokkal kombinálnak. Számtalan kis bőrtarsolyt tartanak maguknál, tele gyógyfüvekkel és a varázsláshoz szükséges kellékekkel. Ezeket gyakran övükre felfűzve viselik. Minden sámánpapnak van szent hangszere. A szent hangszer típusa nincs megszabva, de általában egy kisebb méretű dobot, vagy furulyát használnak. Részben a Szent Szimbólumot helyettesíti. Nem szükséges ugyan a varázslataik végrehajtásához, de az istenüknek bemutatott áldozat fő típusának teljes módjához elengedhetetlen. (Vagyis ha elveszti szent hangszerét, előbb-utóbb manapontok nélkül marad. Ezt később látni fogjuk.) Az áldozatbemutatáson kívül jósláshoz használják, esetleg nagyobb szertartások alkalmával veszik elő.

A sámánpapok elég ijesztő látványt nyújtanak varázslás közben. Hajuk az égnek áll, alakjukat halvány derengés veszi körbe, miközben apró szikrák pattognak ruháikból. Ez különösen sötétben látható jól.

A korgok – bár közel sem rettegnek annyira a mágiától, mint azt sokan gondolják – nem nézik túlzottan jó szemmel tevékenységüket. Előfordulhat, hogy egy csődöt mondott varázslat, vagy sikertelen áldozat okán tettlegességre kerül sor, de az ilyesmit alaposan meggondolják, mert elképzelhető, hogy godorait fognak a sámánpappal.

Már világrajövetelének első pillanatában kiderül, ha a csecsemő sámánpapnak születik, ettől kezdve kiválasztottnak nevezik, mivel istene szolgájának választotta. Ez a jól csengő titulus a barbárok körében nem kevés pejoratív felhangot kap. A kiválasztottat ha elmenekülne a feladat elől, mindenképp hazavezérli istene, és némi felkészítés után - lehet, hogy aggastyánként -, de beavatást nyer a misztériumba. Általában azonban már kisgyermekkortól mesterével él, akitől megtanulja a szükséges ismereteket, erre az időre még szüleivel is teljesen megszakad kapcsolata. Ebben az időszakban a leendő sámánpap neve: *nemlétező*, mivel ekkor már családja számára elveszett, de még nem talált isteméhez. Néhány év múltán jelöltté (vagy megjelöltté) válik, egy isteni bélyeg által. Ekkor részben visszatér a közösségbe – bár még mesterével él -, szabadidejével bármit kezdhet. Ez a harci ismeretek elsajátításának ideje, amire nagy szüksége van, ugyanis csak olyasvalaki lehet a közösség teljes jogú tagja, akinek harci tudása miatt senki előtt nem kell szégyenkeznie. Nem sok esélye van arra, hogy tekintélyt szerezzen kortársai előtt, még akkor sem, ha tudása semmivel sem marad el az övéktől, jó esetben nem közösítik ki teljesen. Az ifjúkorba lépve átesik a beavatáson, amikor is létezővé válik, ez egyben a felnőtté válást is jelenti számára. (A falu többi ifját egy másfajta szertartással avatja a sámánpap felnőtté.) Ettől kezdve szabad akarattal rendelkezik.

Régen igencsak ritkaságszámba ment, ha egy sámánpap elhagyta szülőhelyét, de mára ez is megváltozott. Igaz, ma sem nevezhető ez általánosnak, sőt még gyakorinak sem, de inkább előfordul, mint hajdanán. Talán ennek is a barbárok kultúrájának hanyatlása az oka, hiszen az ifjak elvágyódnak izgalmasabb, szebb tájak felé, vagy a biztosabb jövő reményében kelnek útra. Bár akadnak olyanok is, akik nem titkolják, hogy végcéljuk az ereklyék összegyűjtése, a barbárok egységének helyreállítása. Eljön azonban az idő, amikor a sámánpap úgy érzi, hogy mennie kell, és bárhol legyen is minden erejével azon lesz, hogy hazatérjen.



A sámánpap habitusában, beállítottságában és még számtalan - főként játéktechikai - szempontból inkább a paplovagokhoz hasonlítható, mintsem a papokhoz. Ennek megfelelően csaknem minden jellemzőjüket a paplovagok karakteralkotási táblázataiban szereplő értékek szerint kell kialakítani. Ez alól a Képzettségpontjaik és Manapontjaik száma jelent kivételt (ezekre alább részletesen kitérünk). Tapasztalati szint táblázatuk is megegyezik a paplovagokéval.

Képzettségek

Mire a sámánpap-jelöltek számára elkövetkezik a beavatási szertartás ideje, sok ismeretet kell elsajátítani-

uk. Az úgynevezett civilizált népek által mostohának tartott életkörülményeik miatt a túléléshez, egyfajta papi mivoltuk okán pedig a szakrális feladataik ellátásához szükséges képzettségekkel is rendelkezniük kell, ráadásul a harctéren is meg kell állniuk a helyüket, ha a szükség úgy hozza. Így érthető, hogy elég sok képzettséggel rendelkeznek már első szinten is. Tanulékonyság tekintetében nagy változatosságot mutatnak. Egyes sámánpapok könnyebben, mások nehezebben sajátítanak el új képzettséget, ha hazájukban maradnak, nincs is igazán szükségük rá, hiszen a feladatukat így is tökéletesen el tudják látni. Más kultúrák által kínált ismeretek befogadása és elsajátítása során azonban némelyikük meglepően nagy alkalmazkodó képességről tesz tanúbizonyságot, de akadnak olyanok is, akik csak nehezen boldogulnak a tőlük idegen tudással.

A sámánpap Kp alapja 5, amihez minden szinten járul még 5, valamint az Intelligencia és az Ügyesség tíz feletti részének átlaga. A Képzettségpontok számát tehát folyamatosan befolyásolja e két főjellemző.

A különböző barbár istenek sámánpapjainak ismeretei között mutatkozik némi eltérés, bár induló képzettségeik nagyrészt megegyeznek. Itt azok következnek, amelyeket valamennyien ismernek, majd alább csak az egyes sámánpapokra jellemző kiegészítések.

A keleti barbárok sámánpapjai következő képzettségekkel rendelkeznek 1. TSZ-en:

Képzettség	**Fok/%**
Birkózás	*Af*
Ökölharc	*Af*
2 Fegyver használata	*Af*
Legendaismeret (saját)	*Af*
Sebgyógyítás	*Af*
Futás	*Af*
Erkölcs	*Af*
Kultúra	*Mf*
Helyismeret	*60%*
Időjóslás	*Mf*
Vallásismeret (saját)	*Mf*
Herbalizmus	*Mf*
Esés	30%
Ugrás	15%

A barbárok tudományos szempontból nem nevezhetőek igazán sokoldalúnak, vagy túlzottan fejlődőképesnek, ezért a tudományos képzettségek tekintetében bizonyos hátrányok sújtják a sámánpapokat is. Nem választhatnak szabadon ezen képzettségek közül, kizárólag az alábbi listában szereplő tudományokat képesek több-kevesebb sikerrel befogadni.

A tudományos képzettségek listájáról a következőket választhatják:

Írás/olvasás
Nyelvismeret
Ősi nyelv ismerete
Térképészet
Legendaismeret
Történelemismeret
Vallásismeret
Méregkeverés/semlegesítés

Leutaril sámánpap

Beszélik a vizek nyelvét, mondják róluk. Elapasztanak forrásokat, sodró árat támasztanak csendes vizeken, életet adó esőt csikarnak ki rítusaikkal istenüktől. Mivel Leutaril uralja a vizeket, így sámánpapjai hatalma is főként ezek fölött érvényesül.

Áldozathoz mindig szükséges víz vagy valamilyen folyadék. A sámánpap kántálva, rituális mozdulatok kíséretében vízbe dobja, esetleg - kisebb állatokat - vízbe fojtja áldozatát. Persze, ha nincs nagyobb vízfelület a közelben, néhány korty is megteszi, sőt akár saját testnedvei valamelyikét is használhatja víz helyett. Ilyenkor egy erre a célra készített porkeveréket kell a folyadékba dobnia. Ez az áldozatbemutatás fő típusának teljes és egyszerű módja.

Egyéb formában is áldozhat, például: ha eső után áhítozik, először a területet meg szenteli saját testnedveivel (vér, vizelet, stb.), majd vizet hint szét, miközben rituális táncát járja. Minden alkalommal, amikor vizet vagy más folyadékot fogyasztanak, az első kortyot Leutarilnak ajánlják és a földre köpik. Ezt egyébként minden e törzsből való megteszi, büszkén hirdetve származását.

Leutaril napszaktól függetlenül, bármikor szívesen fogadja a neki szentelt áldozatot. Szent helyeknek tekintenek bizonyos forrásokat, tavakat, folyókat. Halottaikat kis fából ácsolt tutajra fektetik és vízre bocsátják

A Leutaril sámánpap a fent említetteken kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	**Fok/%**
Tengerjárás	*Mf*
Úszás	*Af*
Csomózás	*Af*

Ramkir sámánpap

A másodszülött isten papjainak hatalmuk van az élőlények és a föld fölött. Vérszomjas vadállatokat szelídítenek meg és idomítanak be, növények növekedését befolyásolják, de földrengést is kelthetnek, vagy megnyithatják ellenségeik alatt a talajt.

Az áldozat is mindig élőlény – nem feltétlenül élve - vagy annak egy darabja. Bemutatásának két módja létezik: a sámánpap vagy egy fára



akasztja – ha élő, lábánál vagy nyakánál fogva -, vagy elássa az áldozatot. Ha egyiket sem áll módjában megtenni, akkor az erre a célra készített porból kell lenyelnie egy keveset. Ezek a fő áldozati típus teljes és egyszerű formái.

Más módozatok is vannak áldozat bemutatására, de azok nem alkalmasak manapont visszanyerésre. Ha például egy sáskajárástól szeretnék megmenteni a termést, akkor a megvédeni kívánt növényből és tavalyi gabonából kell összegyűjteni egy jó zsákra valót, és azt egy mezőn szétszórni. Ramkir minden leszármazottja harcmincháromszor rágja meg az első falatot ősatyja tiszteletére.

Ramkirnak előszeretettel áldoznak éjszaka, de ez nem feltétlenül kötelező. Az ő szent helyeik főleg erdőkben, tisztásokon, ligetekben találhatók. Az elhunytakat vászonba burkolják és elföldelik.

A Ramkir sámánpap a fent említetteken kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	Fok/%
Erdőjárás	*Mf*
Hangutánzás	*Af*
Nyomolvasás/eltüntetés	*Af*

Tomatis sámánpap

A tűz és a kő az, amit a legszentebb dolgoknak tartanak Tomatis sámánpapjai. Szavaikra szinte megelevenednek a kövek, és a lángnyelvek is mintha parancsaikat lesnék. Tekintetük perzsel, mint az ibarai nap sugarai, testükön kicsorbul a fegyver, akár Tarin szikláin.

A sámánpap áldozatként gondosan megtisztított anyagokból gyújt tüzet a lemenő nap vöröslő korongja alatt. Ha ez nem lehetséges, akkor egy olyan szikla darabkáját vagy porát kell a földre szórnia, amelyen előtte áldozati tüze égett, ilyen esetben nem lényeges a napszak. Ez a fő áldozati típus két formája.

Áldozhatnak még egyéb módon is, például ha az érő gabonát akarják megóvni a perzselő napsugaraktól, akkor sziklaport szórnak szét a földeken, majd napszálltakor meggyújtják az egyik tábla szélét. A gabonatábla ég egy darabig, majd maguktól kihunynak a lángok. A Tomatis törzséből származók féltve őrzik kunyhóikban a tüzet istenük tiszteletére, vigyáznak, nehogy kialudjék. Baljós előjel, ha mégis kihuny. Ilyenkor a közelgő veszélytcsak úgy kerülhetik el biztosan, ha a sámánpap visz újra tüzet a kunyhóba, és kéri Tomatist, hárítsa el a háztól a veszedelmet, és fogadja ismét kegyeibe lakóit.

Tomatis a lemenő nap fényénél bemutatott áldozatot kedveli leginkább. Szent helyei általában sziklapárkányok, hegymélyi barlangok, köves fennsíkok, esetleg vulkánkürtők. Halottaikat elégetik, és a hamvakat szétszórják a szélben.

A Tomatis sámánpap a fent említetteken kívül a következő képzettségekkel rendelkezik 1. TSZ-en:

Képzettség	Fok/%
Hegyjárás	*Mf*
Vadászat/halászat	*Af*
Mászás	*30%*

Különleges képességek

Legfontosabb különleges képességük a Papmágia Kis Arkánuma Természet, Élet, Halál, szféráinak ismerete, valamint az isteneik által biztosított egyedi varázslatok használata. A sámánpapok max. manapontjainak száma 1. TSZ-en 6, amihez minden további szinten még 6 járul.



A mágikus behatásokkal szemben természetes védettséggel rendelkeznek, mely barbár vérük öröksége. A sámánpapok Teljes ME-je (asztrális és mentális is) első szinten 15, ami szintenként 4-el növekszik. Ehhez még hozzájárulhat a különböző amulettekből származó védelem.

A sámánpapok szorongatott helyzetükben szinte emberfeletti cselekedetekre lehetnek képesek. Előfordul, hogy egy váratlan, mindent elsöprő támadással vagy valamelyik főjellemzőjük (Képességek) hirtelen megsokszorozódásával sikerül csak megmenekülniük. Olyan képesség ez, melynek használata során az elme a test végső tartalékait mozgósítja a közeli vég elkerülése érdekében. Ritkán élnek vele, mivel alkalmazása iszonyúan kiszipolyozza a szervezetet, ráadásul kevés tapasztalattal – esetleg annak hiányában – nem is lehetnek biztosak abban, hogy erőfeszítéseiket siker koronázza.

A játék nyelvére lefordítva ez annyit tesz, hogy a sámánpap a *Képességjavítás*, illetve a *Roham* ne-

vű Pszi diszciplínákéval azonos hatást érhet el képessége aktiválásakor. Ha úgy tetszik, ez a sámánpapok Pszi-je, nem szabad azonban elfelejteni, hogy hatásuktól eltekintve vajmi kevés köze van egymáshoz a két módszernek.

Ezt a képességet kellő tapasztalat híján nem képesek teljes biztonsággal használni. Első tapasztalati szinten 15% a valószínűsége a sikeres aktiválásra, ez minden további szinten legfeljebb 10%-kal nőhet. Ez a próbálkozások, valamint a sikerek számától függ, pontos értékének meghatározása a KM feladata!

Valóban csak végszükség esetére tartogatják, mert borzasztóan igénybe veszi szervezetüket, hiszen nem képesek a hatás erősségét szabályozni, így minden energiájukat felemészti használata. Az időtartam lejártakor az alkalmazóra végtelen üresség és kimerültség telepszik. Ekkor Akaraterőpróbát köteles dobni, ha az sikertelen, elájul. Amennyiben a próba sikeres, talpon marad, de értékei a *Rosszullét* módosítói szerint alakulnak mindaddig, míg ki nem piheni magát. Ez olyan alvással lehetséges, amely természetes ébredésel ér véget (de legalább hat óra). A hatóidő lejártakor fellépő érzést soha nem lehet megszokni igazán, de aki gyakran megtapasztalja, azt nem éri váratlanul és valamennyire hozzá is lehet edződni. Más szavakkal: a gyakori alkalmazó (sikeres aktiválás) ilyenkor esedékes Akaraterőpróbáját pozitív módosító könnyítheti. Ennek eldöntése és a módosító nagyságának meghatározása a KM-re hárul.

A képességek hatása megegyezik a diszciplínáknál közöltekkel, erőssége a fentiek szerint alakul. Az időtartam a *Képességjavítás* esetében az alapértékkel azonos, nem növelhető, a *Roham* azonban továbbvihető, egészen addig, míg a rohamozót semmi nem kényszeríti lendülete megtörésére, lelassulására. Ez úgy lehetséges, ha ellenfelével egy kör alatt végez, és a következő körben már másik célpontra támad, de így sem tarthat 6 körnél tovább. A folyamatos rohamozás még jobban kizsigereli az alkalmazót, ezért a hatás elmúltával esedékes Akaraterőpróbát negatív módosító nehezíti, aminek meghatározása szintén a KM hatáskörébe tartozik.

A képességek hatása és időtartama azonos a diszciplínák alapértékeivel, erőssége a fentebb leírtak szerint alakul, de az időtartam nem növelhető. Létrehozásukhoz nem szükséges külön energia befektetés (nem igényel Mp-t, Ψp-ot, stb.), és azonnal létrejönnek.

A sámánpap fegyvertára

A sámánpapok főleg a közepesen nehéz fegyvereket kedvelik, megszokott látvány kezükben a dárda is. A vérteket, mint említettük, nem kedvelik, pajzsokat sem igen használnak, hevesen, lendületesen harcolnak.

Fegyvertáruk másik igen fontos kellékei az apró bőrzacskók, a különféle tárgyak, fogak, szőrök, faragványok, melyek a varázslataikhoz szükségesek.

A keleti barbárok sámánpapjainak egyedi varázslatai

Általános varázslatok

Varázstárgy (kikituk) készítés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: lásd a leírást!
Erősség: 15
A varázslás ideje: lásd a leírást!
Időtartam: végleges
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A sámánpapok ezzel a varázslattal képesek egy sajátos varázstárgyat készíteni, melyet ők kikituknak neveznek. A kikitukkal képesek magukhoz szólítani különböző állatszellemeket (lásd *Állatszellem hívása*). A varázstárgy leggyakrabban a szólítani kívánt állatfajta valamely darabjából készül, de ez nem feltétlenül fontos. (Például, ha módjuk nyílik rá, medve szellem hívásához egy medve csontját, bőrét vagy egyéb részét használják fel.) A kikituk elkészítésekor a sámánpap egyfajta transzba merül, s monoton kántálás közben ruházza fel a tárgyat varázserővel. Nem lehet általában állatszellem hívására kikitukot készíteni, mindig pontosan meg kell határozni a varázslat elvégzése előtt, hogy milyen állatra kívánja készíteni (pl: farkas, medve, sas, stb.).

A kikitukok három kategórába sorolhatók, attól függően, hogy milyen erősek. Minél erősebb a kikituk, annál hatalmasabb szellem szólítható.

I. kategória

Ebbe a kategórába tartoznak a leggyengébb kikitukok, melyekkel az 1. csoportba tartozó állatszellemek közül egyet tud magához hívni a sámánpap. Az ilyen típusú kikituk elkészítéséhez elegendő tíz perc, mely idő alatt a sámánpap 5 Mp-ot használ fel.

II. kategória

Ezen tárgyak elkészítéséhez már több Mp szükségeltetik, de ez a hatásukban is megnyilvánul, mert ezekkel a kikitukokkal már egy, a 2. csoportba tartozó állatszellem, vagy a környék valamennyi egyszerűbb szelleme szólítható. A szertartás, mellyel ezek a tárgyak létrehozhatók, félórát vesz igénybe. Egy kikituk elkészítése 20 Mp-ba kerül.

III. kategória

A 3. csoportba tartozó állatszellemek csak ilyen kategóriájú kikitukkal hívhatók. Egy ilyen kikituk elkészítése 40 Mp-ot, valamint másfél órás szertartást igényel.

Ebbe a három kategóriába tartozó varázstárgyak külsőleg általában nem különböznek egymástól, nem lehet megmondani egy csontról, szőrcsomóról, esetleg fadarabról, hogy melyik kategóriába tartozik. Kizárólag a varázslók *Fürkészés* nevű varázslatával lehet megállapítani a tárgy kategóriáját, illetve egy másik sámánpap meg tudja állapítani, ha legalább akkora a TSZ-e, mint a készítőnek. A tárgy mágikus volta bármilyen mágia érzékeléssel észlelhető.

IV. kategória

Ezzel az eljárással készítenek egy másik varázstárgyat is, mégpedig szent hangszereiket. A szent hangszer készítése hosszú időt igénylő feladat. Az elsőt a beavatási szertartásra kell elkészítenie a leendő sámánpapnak. A hangszer manapont igénye igen magas, 100 Mp-ot kell rááldoznia a készítőnek. Majd a vég-

ső szertartás során még további 5 Mp szükséges hozzá. Természetesen a készítésnél nem egyszerre kell ezt a rengeteg mágikus energiát “belepumpálni” a hangszerbe. Minden, a hangszer készítésével töltött óra alatt 2 Mp-tal növekszik a szent tárgy mágikus hatalma - miközben a sámánpapé ennyivel csökken. Vannak akik évekig készítik hangszerüket, de előfordul - sürgős esetben -, hogy egy-két hét leforgása alatt kell új szent hangszert fabrikálni. A végső, felszentelési szertartás további 5 Mp-ot igényel.

A sámánpap számára nélkülözhetetlen a szent hangszer, mivel az istenüknek bemutatott áldozat fő formájának teljes típusához elengedhetetlen.

Állatszellem hívása

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 15
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: megjelenéstől számítva, szint/perc
Hatótáv: 5 mérföld
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal állatszellemeket szólíthat magához a sámánpap. Az állatszellemek valójában hús-vér formában jelennek meg a sámánpap hívására. Az állatszellemeket három csoportba sorolhatjuk.

1. csoport

Az első csoportba a közönséges állatok, illetve azok lelke tartozik, ezek intelligenciája nem éri el az emberét, általában egy-két szavas rövid parancsok adhatók nekik.

Egy I. kategóriájú kikituk és 6 Mp felhasználásával hívhatunk ilyen állatszellemet. Ha van öt mérföldes körzeten belül a kiszemelt állatból legalább egy példány, akkor az meg fog jelenni néhány percen belül, (1k6 perc). I. kategóriájú kikituk felhasználásával csak egyetlen állatot szólíthat magához a sámánpap. Az állat legfeljebb egy-két szavas parancsokat tud teljesíteni, és félóráig áll a sámánpap rendelkezésére.

2. csoport

A második csoportba azok az állatszellemek tartoznak, melyek egy terület hasonló állatai fölött uralkodnak, például egy hegy farkasszelleme az egész hegy minden farkasa fölött uralkodik. Ezek intelligenciája már magasabb, olykor eléri az emberi intellektus mértékét is. Nekik összetettebb, bonyolultabb parancsok is adhatók. Megjelennek 1k3 percen belül.

Az ebbe a csoportba sorolt lények a II. kategóriába tartozó kikituk és 20 Mp segítségével hívhatók. A sámánpapot és társait soha nem támadják meg, de csak akkor engedelmeskednek parancsainak, ha +2-es módosítóval könnyített, sikeres Akaraterőpróbát tesz. Ezek a szellemek is fizikai valójukban jelennek meg, általában nagyobb, erősebb állatok, mint az első csoportba tartozók.

3. csoport

A harmadik csoportba azok az állatszellemek tartoznak, melyek jóformán az egész kontinens valamennyi hasonló állata fölött uralkodnak (pl. a nagy medveszellem, mely Ynev minden medvéjét uralja). Ezek intelligenciája gyakran meghaladja az emberi intelligenciát, ezért nem biztos, hogy érdemes ilyen szellemet szólítani.

Az ide sorolható lényeket a III. kategóriába tartozó kikituk és 70 Mp felhasználásával hívhatunk, és ahhoz hogy engedelmeskedjenek sikeres Akaraterő és Asztrál próba szükséges. Az így hívott lények azonnal megjelennek bárhol is tartózkodjanak, s ha a sámánpap próbadobásai sikeresek voltak, képességeikhez mérten minden kívánságukat megpróbálják teljesíteni.

Harcértékeikben a *Bestiárium*ban leírt, legkisebb hatalmú Küldöttekhez hasonlítanak, s ez igaz *Pszi*-értékeik tekintetében is. Varázslatok használatára képtelenek, ám testüket mágia itatja át, s az a tény, hogy az általuk uralt valamennyi állat érzékszerveit, s egy általuk választott egyed testét (egyszerre csak egyét) korlátlanul használhatják, ellensúlyozza ezt a “hátrányukat”.

Megjelenésüket szabadon változtathatják, de eredeti alakjuk valami módon mindig felfedezhető kell maradjon.

Amennyiben a sámánpap próbadobása sikertelen, az állatszellem maga dönt a továbbiakról.

Átlényegülés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 30 perc
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A sámánpap az átlényegülés során gyakorlatilag elhagyja testét és az odahívott állat testébe költözik, míg az állat lelke erre az időre elfoglalja a sámánpap testét. Az első csoportba tartozó állat esetén ezt minden gond nélkül meg tudja tenni, ám társainak igencsak vigyázniuk kell a sámánpap testére, mert az abban lakozó állatszellem, ha nem is támadná meg őket, az ideiglenesen elfoglalt testet minden bizonnyal alaposan megrongálná.

A második csoportba tartozó állatszellem esetében +2-vel könnyített Akaraterő-próbát kell tennie a sámánpapnak, s ha ez sikerül, csak akkor foglalhatja el az állat testét. Ebben az esetben is vigyáznia kell a sámánpap társainak, mert elképzelhető, hogy az emberi testbe költöztetett állat intelligenciája olyan magas, hogy képes félrevezetni őket.

Harmadik csoportba tartozó állatszellemet nem lehet a testéből kilakoltatni.

Jóslás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: lásd a leírást!
Erősség: 7
A varázslás ideje: lásd a leírást!
Időtartam: lásd a leírást!
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslatnak több módja létezik, ezek idő - és Mp - igényben különböznek egymástól, a formájuk viszont azonos, illetve törzsenként változó. A szertartási hangszereiket használva, varázsszövegeket kántálva próbálnak kontaktust teremteni a szellemvilággal, és a magasabb rendű szellemektől megtudni a jövő egyes elemeit. Természetesen minden sámánpap a saját hangszerével indul a szellemútra. A varázslat némi hasonlóságot mutat az azonos nevű képzettséggel, de jóval pontosabb információk birtokába juthat a jós, és itt teljesen biztos, hogy

valódi adatokat kap. A varázslat első része 15 perc alatt lezajlik, ez idő alatt létesít kapcsolatot a magasabb szellemekkel, ez 5 Mp-ba kerül. Ettől kezdve 5 perctől, órákon át, esetleg örök időkig tarthat a jós útja. Minden körben egy kérdést tehet fel a szellemnek, aki arra nem ritkán elég ködös választ ad. A kérdések konkrétak kell legyenek, mert például arra, hogy mi az élet értelme, elképzelhető, hogy olyan választ kap melyet nem ért meg. Minden válasz után sikeres Asztrálpróbát kell tenni, mert egyébként visszatér a jós. Minden kör a szellemek világában 5 Mp-ba kerül, pedig egy ott töltött kör a valóságban 3 percet jelent. Tehát, ha a jós három kérdést tesz fel, akkor 10 perc múlva tér magához (egy perc a visszaút), és 5+3x5 azaz 20 Mp-al lesz szegényebb, és három válasszal gazdagabb.

A sámánpapnak van rá esélye (30 %), hogy gonosz szellemmel találkozik jós útja során. A gonosz szellem is jó válaszokat ad, de megpróbálja húzni az időt, és Mp-ot szipolyozni a kíváncsiskodótól. Gonosz szellem esetén nem kell Asztrálpróbát tenni, mert a szellem "otthonossá" teszi, a környezetet. Ez számszerűen azt jelenti, hogy minden kérdés és az erre kapott válasz 2 körbe, és 6 Mp-ba kerül, valamint minden kérdezz-felelek során megpróbál 2 Mp-ot kicsikarni, ami sikerül is neki, ha a kérdés után tett Akaraterőpróba sikertelen. Amíg vannak Mp-jai bármikor viszszatérhet, amennyiben elfogytak, úgy egy utolsó Akaraterőpróbát tehet, ha sikeres, visszatérhet, ha nem...

A játékosoknak természetesen nem kell tudniuk, hogy Asztrál-, vagy Akaraterőpróbát tesznek...



Leutaril sámánpap egyedi varázslatai

Forrásapasztás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 3
A varázslás ideje: 2 perc
Időtartam: 3 nap/Tapasztalai Szint
Hatótáv: 5 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a kiválasztott forrás az Időtartam lejártáig megszűnik vizet adni. A hatást a sámánpap hamarabb is megszüntetheti, ha újra alkalmazza a varázslatot.

Vizek hangja

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 20 mérföld
Mágiaellenállás: -

A varázslat használója bármilyen természetes víznél kuporogva hallhatja, hogy 20 mérföldes körzetben - de a parttól 20 lábnál nem messzebb, - mi történik a víz valamely irányú folytatása mellett. Ez lehet egy gyors áttekintés, vagy egy bizonyos hely is.

A varázslat időtartama nem hosszabbítható meg.

Víz átváltoztatása

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: lásd a leírást!

A varázslat hatására a víz olyan halmazállapotot vesz föl, amilyet a sámánpap szeretne, miközben annak hőmérséklete nem változik. Tehát átváltoztathat vizet jéggé vagy gőzzé, jeget vízzé vagy gőzzé és gőzt vízzé vagy jéggé. Nem megfagyasztja vagy elpárologtatja a vizet, hanem időlegesen átváltoztatja. Ezt még az élőlények - akár az emberek - testében lévő vízzel is képes megcselekedni. Ilyenkor a kiszemelt áldozat egy Gyorsaságpróbát tehet, ami ha sikerül, akkor elkerülte a sámánpap pillantását. Ha a Gyorsaságpróba sikertelen, akkor már csak az Akaraterőpróbában bízhat a szenvedő alany. Az Akaraterőpróba módosítója az áldozat és a sámánpap Akaraterejének különbsége. (Ha a sámánpapé nagyobb, a módosító negatív, ha az áldozaté, akkor pozitív.)

15 Mp-ért kb 50 liternyi vizet alakíthat át 5 kör időtartamra. 4 Mp-ért 10 literrel növelheti az átalakított anyag mennyiségét, vagy 1 körrel növelheti az időtartamot.

Az időtartam lejártával az átalakított víz visszalakul eredeti formájára minden utóhatás nélkül.

Akiknek a vére ily módon "megfagy", mozdulatlanná dermednek, ha gőzzé válik, összerogynak.

Halált nem okoz.

Jégpáncél

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a sámánpapot néhány milliméter vastagságú jégburok veszi körül, ami mindig követi a sámánpap mozdulatait. A páncél Sebzésfelfogó értéke 5, túlütés esetén sem veszít belőle, Mozgásgátló tényezője 2. A jég a test kipárolgásából és a levegő páratartalmából táplálkozik. A varázslat időtartama 3 Mp-ként 1 körrel növelhető.

Utazás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 6
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a sámánpap képes utazni a víz alatt, közben nincs szüksége levegőre, valamint sem ő, sem ruhái nem lesznek nedvesek. Csak olyan vízben lehetséges a varázslat alkalmazása, mely ellepi a sámánpapot. Az *Utazást* nem befolyásolja sodrás és semmilyen egyéb vízmozgás, 3 perc alatt 1 mérföld távolságot tesz meg a sámánpap. A varázslat létrehozója akaratával irányíthatja mozgását bármely irányban.

A varázslat Időtartama 3 Mp-ként 1 perccel növelhető, az *Utazás* közben varázsolni nem lehet, tehát a varázslat hosszát előre meg kell határozni.

Ramkir sámánpap egyedi varázslatai

Kővé változtatás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 6
Erősség: 4
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 perc
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat ideje alatt a sámánpap legfeljebb három darab, összesen 50 fontnál nem nehezebb tárgyra mutathat rá, amelyek menten kővé változnak, megtartva formájukat, külalakjukat. Az Időtartam lejártával visszaváltoznak a tárgyak, de ha közben összetörtek, akkor bizony töröttek maradnak. A varázslat élőlényekre, varázstárgyakra, személyes aurába tartozó tárgyakra hatástalan. Az Időtartam 4 Mp-ként 1 perccel növelhető.

Földjárás

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 20
Erősség: 8
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: 2 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat során a sámánpap képessé válik falakon átmenni, sziklában vagy földben haladni. Ilyenkor a szikla, fal vagy föld és a saját testének minden rezdülését összhangba hozza, és bizonyos ideig percenként öt láb távolságot képes megtenni az imént említett dolgokban, a fulladás veszélye nélkül. A varázslat magában rejti azt a veszélyt, hogy ha az Időtartam lejártáig nem ér ki a levegőre, akkor maga is a kő részévé válik. A varázslat Időtartama 10 Mp-ként 1 perccel növelhető.



Sziklabörtön

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 15
Erősség: -
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc, végleges
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a megjelölt helyen pillanatok alatt egy őselemi sziklakalitka jelenik meg, bebörtönözve az ott tartózkodót, egy perc elteltével azonban átváltozik agyaggá, a benne tartózkodó pedig széttörheti. A kalitka 3 láb magas és 2 láb átmérőjű. A varázslat nem erősíthető.

Sziklavért

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Hatására sziklából álló vért alakul ki a varázslat alanyán, melynek Sebzésfelfogó értéke 4, Mozgásgátló tényezője 1. A vért túlütés esetén ugyanúgy veszít Sebzésfelfogó értékéből, mint a hagyományos vértek. Az Időtartam 3 Mp-ként 1 körrel növelhető.

Sötétség

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 5 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A sámánpap ezzel a varázslattal elemi sötétet teremthet 5 láb sugarú körben, ahol sem az ultra-, sem az infralátás nem működik. A varázslat Időtartama nem növelhető.

Egyedül ő láthat az így teremtett sötétben. A varázslatot csak egy bizonyos területre lehet alkalmazni, középpontja minden esetben a sámánpap.

Tomatis sámánpap egyedi varázslatai

Fáklya

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 3
Erősség: 2
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 10 perc
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a sámánpap egyik - általa kiválasztott - keze egyszerűen fáklyává változik. A sámánpap égő keze ugyanakkora fényt ad, mint egy hagyományos fáklya, ugyanúgy lángra lobbantja az éghető tárgyakat, és ugyanakkorát sebez. Viszont nem sebzi a sámánpapot, és közönséges víz nem oltja el, csak az elemi víz. A varázslat erőssége nem növelhető, időtartama viszont 5 Mp-ként 1 perccel hosszabítható.

Lázkeltés

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A sámánpap lázat okozhat áldozatának. A láz körülbelül egy nap alatt éri el csúcspontjá - kb. 40 fokos -, és ettől kezdve hagyományos módon gyógyítható, nem számít mágikus betegségnek. Ha nem gyógyítják, akkor az áldozat 3 napon belül belehalhat.

Tűzpillangók

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 3
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 láb sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A sámánpap a varázslás során az Akaraterejének tíz feletti részével megegyező számú tűzpillangót hív életre, melyek az általa kijelölt személyt - vagy tárgyat - fogják megtámadni. Minden tűzpillangó egyszer támad egy körben, minden támadással szemben Gyorsaságpróbát kell tennie a kiszemelt áldozatnak, sikeres próba esetén az adott tűzpillangó elvéti áldozatát. A tűzpillangók sebzése 1k6/2.

A sámánpap a tűzpillangóknak új célpontot nem jelölhet ki, azok a varázslat létrejötte után önállóan tevékenykednek. A tűzpillangókat a közönséges víz nem oltja ki.

A varázslat semmilyen módon nem erősíthető.

Poklok kínja

Szféra: Egyedi, Halál
Mana-pont: 28
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: lásd a leírást!

A sámánpap a varázslat során olyan erős fájdalmat képes éreztetni áldozatával, hogy az az időtartam lejártáig elveszíti minden Fp-jét, és görcsök közepette fetreng. Az időtartam lejárta után az áldozat azonnal magához tér, Fp-inek 90%-át 10 perc alatt visszanyeri.

Az áldozat a varázslat ellen Asztrálpróbára jogosult. Az Asztrálpróba módosítója a sámánpap Akaraterejének és az áldozat Asztráljának a különbsége. (Ha a sámánpap Akaratereje nagyobb, mint az áldozat Asztrálja, akkor negatív a módosító, ha az áldozat Asztrálja nagyobb, akkor pozitív.)

A varázslat nem erősíthető.

Perzselő lehelet

Szféra: Egyedi, Természet
Mana-pont: 25
Erősség: 12
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1k10 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: Gyorsaságpóba

A sámánpap a varázslat hatására rendkívül forró levegőt fúj ki. A forró légáram 1k10 szegmensen keresztül áramlik ki a tüdejéből és sebzése szegmensenként 1k10. Minden éghető anyagot lángra lobbant, amely az útjába akad. A forró légáram a sámánpaptól 20 lábnyira elenyészik. Az áldozatokat csak sikeres Gyorsaságpróba mentheti meg az égési sérülésektől.

A sámánpap az időtartam alatt bármilyen irányba fordulhat, sőt akár lassan haladhat is előre. A légáram sebzése - a 20 lábon belül - a távolságtól független. *Ha a sámánpap így* irányítja a *Perzselő leheletet*, akár minden körben új Gyorsaságpróbát kell tenni.

A varázslat nem erősíthető.

Ókultúrák

... ezek a népek – életmódjuk folytán – oly mértékben ki vannak szolgáltatva az elemeknek, természeti erőknek, hogy botor gondolataikban akarattal és hatalommal ruházzák fel azokat. Rítusaikon – melyek olykor nevetségesek, olykor vérfagyasztóak – ezekhez fohászkodnak, és áldozataikkal próbálják meg saját kényük szerint befolyásolni azokat ...

Mildre Goven értekezése a Délvidék pusztáin lakó népek hiedelmeiről (részlet)

... meggyőződésem, hogy az általuk tisztelt és félt szellemek, istenek a Legnagyobb Atya egyes arcainak megnyilvánulásai, de primitív gondolkodásuk és bűnös életük miatt Ő nem mutatkozott meg előttük teljes valójában, tudatlanságban hagyva őket. A mi feladatunk megmutatni a helyes utat, hogy Urunk kebelére ölelhesse tévelygő gyermekeit ...

Learino misszionárius barát jelentése Északfölde primitív népeinek hitéről



okféle vélekedés létezik a világon a természeti népek isteneiről, vallásáról és hitvilágáról. Az iménti szemelvények két jellegzetesnek mondható hozzáállást tükröznek. A természettel szoros kapcsolatban élő emberek hiedelemvilága sokféle és igen gazdag. Sokféle, hiszen nem egy nép él Yneven ilyen életformát, és gazdag, mert minden ilyen jellegű hit lények egész garmadájával népesíti be a természetfölötti világot. A legtöbb emberi kultúrában kimutatható, hogy valaha a természet vad erőinek játékszerei voltak, s hitviláguk ha nem is azonos, de hasonló elemeket tartalmazott. Lássuk hát melyek azok a területek Ynev földjén, ahol legalább nyomokban fellelhetőek az ilyesfajta hiedelmek!

Északfölde

Ynev északi vidékén is szép számmal akadnak olyan, a természeti erőkkel szoros kapcsolatban élő népek, melyek - legalábbis részben - a természeti népek csoportjába sorolandók, vagy szertartásaikban, rítusaikban fellelhetőek a hajdani természethit kétségtelen bizonyítékai.

A Sheralhoz talán legközelebb élő ilyen csoport a keleti barbárok népe. A keleti barbárok - vagy ahogyan magukat nevezik, korgok - nem Ynev szülöttei. Szinte kétséget kizáróan a Keleti Szigetvilágból érkeztek a kontinensre évezredekkel Ó-Pyarron alapítása előtt. Igaz, hogy a korgok vallása többistenhit (politeizmus), ráadásul isteneik egy istencsalád (panteon) tagjai, de nyilvánvalóan kilátszik vallásos világképükből, hogy a természet erőinek tiszteletét csak nemrégiben kezdte el felváltani az istenek imádata. Valószínűleg az általuk hősökkel, ősökkel, szellemekkel és démonokkal benépesített természetfeletti világ legerősebb tagjai váltak képzeletükben istenekké; hiszen tudjuk, hogy ezen lények képe általában csak a hívek képzeletében változik. Isteneik mellett megmaradtak azonban szellemeik, őseik, stb. egyértelműen alárendelve az égi hatalmasságok akaratának. Sajnálatos, hogy a keleti barbárok egységét jó ideje belső viszályok bomlasztják, s így kultúrájuk szinte minden tekintetben hanyatlásnak indult, bár szentül hisznek próféciáikban, mely szerint egy hős helyreállítja majd a barbárok hajdani egységét, és elhozza nekik az aranykort.

Északabbra tekintve először a Tongoria szülötteit kell megemlítenünk. Igen titokzatos népcsoportról van szó, hiszen Tongoria létezéséről még a legnagyobb bölcsek mindegyikének sincs tudomása. A Doardonhegység lejtőit és fensíkjait a hajdanvolt crantai birodalom leszármazottai népesítik be. Az egykor büszke nép hatalmas isteneivel nem tudott megállni a kyr terjeszkedéssel szemben. A hódítók nemcsak vérüket vették a honvédő crantaiaknak, de iste-



neiket is elpusztították. Akik nem akartak a gyűlölt hódítók hitére térni, a menekülést választották, és azzal együtt egy egészen sajátos vallásos világnézet mellett döntöttek. A haza védelmében elpusztult hősök szellemeit választották természetfeletti patrónusaiknak. Így azonban csak olyanok tudnak kapcsolatot teremteni választott "isteneikkel", akik az egykor élt hős vérvonalába tartoznak. Hatalmuk így is nemzedékről nemzedékre csökken. Tulajdonképpen isteneik pusztulásával a többistenhitet egy olyan mágikus-vallásos világnézet váltotta fel, amelynek praktikáit a legtöbb hozzáértő fekete mágiának titulálná. Egy hajdani kultúra degenerálódását követhetjük nyomon Cranta és Tongoria történelmén keresztül. Bár félő, hogy mielőtt még alaposabban feltérképezhetnénk a Doardon-hegység lakóinak jelenét és múltját, hírmondó nélkül letűnik a történelem színpadáról az emberiség talán első birodalomépítő népe.

A Peratlon-félszigeten él egy minden bizonnyal nagymúltú nép. Ezt azonban csak feltételezhetjük, hiszen a P. sz. VI. századig nem hallattak magukról Yneven. Hogy más világból vagy csak messzi földről érkeztek, azt a mai napig nem tudjuk. Szokásaik, hagyományaik, sőt törzsi-nemzetségi alapokon nyugvó társadalmi berendezkedésük alapján azonban joggal feltételezhetjük, hogy őshazájukban - bárhol legyen is az - nagyon szoros kapcsolatban éltek a természet nyers erőivel, s az is nyilvánvaló, hogy ezen az Yneven felvett szokásaik és vallásuk sem sokat változtatott. Érdemes hát megemlékeznünk e helyt Szépmező sudár termetű, sötét hajú népéről, mely nemcsak a kontinens történelmének alakulásába szólt bele, hanem az itt élő emberek szemléletét is aktívan formálta.

A niarei civilizáció Észak nagy rejtélye; szinte a lehetetlenséggel határos hitelt érdemlő értesüléseket beszerezni róla. Annyi bizonyosnak vehető, hogy igen sajátos képződménynyel van dolgunk: Niare ugyanis, a kontinensen egyedülálló módon, nem korábbi előzményekből fejlődött ki, hanem önmaga alkot egy humán őskultúrát, amelynek pontos korát nem ismerjük ugyan, ám kétségtelen, hogy roppant régóta létezik, lényegében véve változatlanul. Hogy azonban ezt a változatlanságot semmiképpen nem szabad stagnálásnak vagy éppen lassú hanyatlásnak tekintenünk, azt ékesen bizonyítja, hogy az utóbbi évezredek folyamán két életképes és virágzó fiókkultúra is kiszakadt a niarei alapcivilizációból: Tiadlan és Enoszuke. (Bár a tiadlani kultúra más alapokat is tartalmaz, s nem nevezhető egyértelműen Niare sarjkultúrájának, mivel a niarei civilizáció "csak" erős behatást gyakorolt annak alakulására azon idő alatt, míg a két állam szoros kapcsolatba állt egymással.) Ezek egyelőre még nem fejlődtek önálló kultúrkörökké, ám szemlátomást jó úton haladnak felé. Úgy tűnik tehát, hogy Niare az őskultúráknak egy különleges, stabilmozdulatlan típusát képviseli, amely nem saját maga alakul át korszakról korszakra, hanem időnként kiveti magából a változásra törekvő elemeket, és - törzsterülete szomszédságában - valamiféle "sarjkultúrákat" nevel belőlük.

E különleges helyzetét Niare - számunkra kevéssé ismert belső sajátosságain kívül - két fontos külső tényezőnek köszönheti. Az egyik földrajzi elszigeteltsége, amely megóvja attól, hogy belekeveredjen más kultúrák viszályaiba. Könnyű belátni, milyen beláthatatlan bonyodalmakhoz vezetne, ha egyszerre csak eltűnnének a Yian-Yiel hágóit meg a Jindao-tenger víziútjait lezáró mágikus pecsétek! Észak-Ynev többé-kevésbé stabilan kétpólusú politikai struktúrája egyik pillanatról a másikra hárompólusúvá válna; minden szövetségi rendszert át kellene értékelni, a legapróbb építőkockáikig. Ez már csak a másik külső tényező miatt is múlhatatlanul szükséges lenne, amely Niare morális értelemben vett semlegessége. A *mikádó* magatartását senki sem jósolhatná meg előre, éppolyan halálos veszedelmet jelenthet Toron, mint a Szövetség számára. Pyarroni körökben táplálnak ugyan bizonyos illúziókat, hogy Niare mindenképpen Toronnal szemben foglalna állást; ezt a következtetést leginkább tiadlani fiókkultúrájának sarkalatosan Toronellenes magatartásával szokás alátámasztani. A logikusnak látszó érvelés csupán annyiban sántít, hogy Niarének van egy másik, összehasonlíthatatlanul régebbi fiókkultúrája: ez pedig éppenséggel az az Enoszuke, amelynek mindenkori legfőbb hadura már évszázadok óta őrzője és hordozója a nyolcadik Fekete Lobogónak.

Úgy tűnik, Niare egyelőre tudatosan folytat elzárkózó politikát, nyilván ez felel meg legjobban az érdekeinek. Indokai megítélésében legfeljebb az jelenthet támpontot, hogy a jelek szerint semmiféle kémet, emigránst vagy menekülőt nem tűr meg határain belül, függetlenül politikai hátterétől. Ez pedig - valljuk be - vajmi kevés alapul szolgál a további gondolatkísérletekhez.

Végül említést kell tennünk - főként érdekessége, mint jelentősége miatt - az északi barbároknak, mások által északi nomádoknak nevezett népről, mely a Fendor-tenger mellékén él. Ez a fiatal, ám sokat szenvedett nép éppcsak fejlődésnek induló kultúrájának hátat fordítva visszatért ősei hiedelmeihez, hogy ismét a természet zabolátlan erőit imádja. Csak találgatni tudjuk, hogy mi lehetett az oka ennek a páratlan gyorsasággal lejátszódó hanyatlásnak, ám joggal feltételezhetjük, hogy a változások hátterében Északfölde gonosz hatalmai állhatnak.

Tongoria

A Doardon-hegység nehezen megközelíthető fensíkjain - Tongoriában - élő alacsony termetű, vékony testalkatú emberek a dicső múltú Cranta lakóinak beteges tekintetű, sápadt bőrű leszármazottai. Tongoria szép példa a humán civilizációk megállíthatatlannak tűnő hanyatlására. Az emberiség egyik legősibb kultúrája, gyökerei egészen a Negyedkorig nyúlnak vissza. Virágzása idején kiterjedési területe felölelte Észak-Ynev egész nyugati felét, hordozója a hajdan dicső crantai birodalom volt, Croton központtal. Cranta történelméről csupán töredékes és bizonytalan ismereteink vannak, forrásaink a régészeti leleteken kívül egyes inhumán fajok ködös hagyományaira korlátozódnak.

A virágzó ókyr birodalom, Gha-ek Teryun és a Kegh Dant-un dinasztia korában - P. e. IX.-IV. évezred - majd minden crantai eredetű építmény megsemmisült, így még a régészeti feltárások sem kecsegtetnek túlzott reménnyel arra nézvést, hogy az emberiség első birodalmáról valaha is

kielégítő információkkal rendelkezzünk. Azonban még így is akadnak áruló nyomok a crantai birodalom egykor virágzó múltjából. A Riegoy-városállamok területein fellelhetőek egykori városfalaik, a Pendor-tenger torkolatánál találhatunk falvaikra utaló nyomokat valamint a Doardon-hegység eldugott völgyeiben a száraz levegőnek köszönhetően még ma is állnak elhagyott szentélyek. A hajdani birodalom központját, Crotont a mai napig keresik, de pontos helyére utaló nyomokat eddig még nem találtak a múlt kutatói. Feltételezéseik szerint a Riegoy városállamok északi területei adhattak otthont az ősi városnak.

Annyi bizonyos, hogy az emberiség legrégibb birodalma meglehetősen hosszú ideig állott fenn, s még néhány igen komoly válságot is átvészelt, utoljára például a gar Bokkar-féle ork népvándorlást. Az idegenből érkező kyr hódítók csapásai alatt azonban megdöbbentő gyorsasággal omlott össze, ami mindenképpen arra vall, hogy belső stabilitása ekkor már erősen megkérdőjelezhető volt.

Az itt-ott fellelhető crantai szakrális építmények maradványai egyértelműen bizonyítják, hogy az egykor virágzó birodalomban több valódi istent imádtak. Vagyis a crantai birodalomban többistenhit (politeizmus) uralkodott.

A roppant hegyek védelmében rejtőző Tongoria, melynek létezéséről Yneven még a legjelesebb bölcsek közül is csak igen kevésnek van tudomása, a széthulló crantai kultúra húszezer éves züllésének és degenerálódásának szomorú végterméke. A testileg-szellemileg elkorcsosult utódok a vallásukat is elvesztették, istenek helyett a dicső ősök holt árnyait tisztelik, *akiket* - legalábbis egyes bölcsek szerint - épp ez a konok halottkultusz béklyóz le és torzít el menthetetlenül, nem engedi visszatérni lelküket az Örök Körforgásba. Mások e jelenséget a crantai panteon kipusztulásával magyarázzák, melyet az agresszív kyr istenek már jóval halandó híveik végső diadala előtt nyomtalanul megsemmisítettek. Gyanítható, hogy egy-két bukott, elsatnyult túlélőjét megtalálhatnánk a Tharrt szolgáló jahorrok és a toroni hekkák között, jelen szempontunkból nézve azonban ez lényegtelen, mivel a hegyekbe menekült crantaiak megtagadták őket.

A crantaiak, ha nem akartak a hódítók hitére térni, óhatatlanul erre az útra kényszerültek: mivel régi isteneik elbuktak és semmivé enyésztek, megpróbáltak újakat alkotni maguknak helyettük. Erre leginkább a honvédő háború hősei és vezérei látszottak alkalmasnak, akik utolsó csepp vérükig harcoltak a kyrek ellen. Sokan elestek közülük, mások azonban az árnyak közé menekültek a keserű vég elől, s álomkristályokba zárva vagy élőhalottként folytatták létezésüket. Az örök körforgásba még az igaz halált haltak sem kerülhettek vissza, hisz - isteneik nem lévén - nem volt, aki a túlvilágon fogadja és kalauzolja őket. Ily módon a hajdanvolt crantai nagyok szinte valamenynyien köztes lényekké váltak.

Köztes lényekké, tehát megközelítőleg sem istenekké. Hatalmukat ennek ellenére vétkes ostobaság lenne alábecsülni: a közelmúltban az egyik tongoriai sámánnak sikerült valahogyan saját testébe idéznie istenként tisztelt ősét, és hajszál híján katasztrófába döntötte egész Észak-Ynevet. Amennyiben a dorani hírszerzés információi helytállóak, ő rombolta le a Livinai Gyülekezet székvárosát; azt pedig bizonyosan tudjuk, hogy K'Harkad hegyei között percek alatt tízezernél több barbárt pusztított el tűzzel és viharral. Rejtély, hogy végül mi történt vele; amilyen váratlanul felbukkant, ugyanolyan hirtelen tűnt el pár hétre rá. Később híre kelt, hogy egy toroni Iker gyilkolta meg, noha nem volt rá parancsa; hogy a Tiltott Fennsík lakói végeztek vele, valami ősi viszály miatt; hogy az Ötödik Fekete Hadúr pusztította el orvul, a Boszorkányerőd közvetlen utasítására. A kétes hitelű források kölcsönösen ellentmondanak egymásnak - aligha fogjuk valaha megtudni, mi volt az igazság.

Metafizikusok véleménye szerint a haláltalan létben töltött évezredek során a crantai ősök elméje fokozatosan elborult, gondolati struktúrájuk emberi fogalmakkal értelmezhetetlenné vált. Sokan úgy tartják, ez elmaradhatatlan állomása az apoteózishoz vezető útnak; mások cáfolják ezt, és a shadoni élőszenteket meg az orkok bálványait hozzák fel példának, hogy a halandók akkor is felmagasztosulhatnak, ha közben maradéktalanul megőrzik a népük és társadalmuk által hirdetett értékrendet. A kérdés további tárgyalása magvas teológiai problémákat vetne fel, legyen hát ehelyt elég annyi, hogy a crantai szellemek nem ezt az utat járják, s ez az orkok legförtelmesebb bálványainál is veszedelmesebbé teszi őket.

Tongoria politikailag nem egységes, maroknyi kis közösségekre oszlik, szerteszét szórva a kietlen és vad vidéken. Ezek közül a legfejlettebbek primitív égetéses-irtásos földművelést folytatnak, többségük azonban vadászatból és gyűjtögetésből él, s bizony olyanok is szép számmal akadnak közöttük, amelyek barlanglakó színvonalra hanyatlottak vissza. Fennmaradásukat elsősorban



annak köszönhetik, hogy természeti erőforrásokban szűkölködő, barátságtalan régióban tengődnek, melyre az életerősebb kultúrák egyszerűen nem látják értelmét kiterjeszteni a befolyásukat. Minden közösség élén egy-egy sámáni vérvonal áll, amelyek szüntelenül gyilkos viszályokba bonyolódnak egymással. A tongoriai sámánok halott őseiktől kapják varázshatalmukat, melyet brutális vonásai és működési mechanizmusa miatt egyes teoretikusok ugyan fekete mágiának tekintenek, ám semmiképpen nem azonos a délvidéki nomádok démonimádatával.

Nem azonos, de mindenképpen mutat azzal rokon vonásokat. A tongoriai sámánok feladat- és szerepköre hasonlít a délvidék nomád népek sámánjainak tevékenységi területéhez. Konkrétan: szintén ellátnak kultikus- és világi feladatokat, és náluk szintén a világi szerepkör felvállalásán van a hangsúly. Tehát kis mértékben ugyan spirituális igények kielégítését végzik, de lényegesen fontosabb a mágikus feladatok ellátása. A sámán Tongoriában sem tűr meg riválist az adott közösségen belül, s csak akkor hajlandó tudását tovább hagyományozni, ha mindenképpen rákényszerül. Tehát a sámánok beavatási láncolata itt is hasonlóképpen sérülékeny.

Bár ismereteink hézagosak, azért elmondhatjuk, hogy a tongoriaiak hitvilága teljesen eltér a déli nomádok úgynevezett szellemhitétől. Igaz, hogy a két nép sámánjainak varázstudománya is egészen különböző, annyit azonban sikerült megállapítani, hogy mágielméleti szempontból rokonok: mindkettő a tapasztalati mágia (tehát nem szakrális!) egy kevéssé ismert válfajához tartoznak.

Sajnos az emberiség első nagy birodalomépítő népének jövőjét illetően pesszimisták a vélekedések. A témával foglalkozó historiográfusok egybehangzó véleménye szerint ugyanis a tongoriai - vagy inkább crantai - kultúra a teljes kipusztulás előtti utolsó stádiumban jár.



Ilanor

Az ilanori Ynev egyik legrejtélyesebb kultúrája, legfőképp gyökértelensége és egyedülállósága miatt. Az ilanori nyelv a földrész egyetlen más dialektusával sem rokonítható; az ősi ilanori hit, különösen a lélekről és a túlvilágról alkotott elképzelések, úgyszintén nélkülöznek minden párhuzamot; a P. sz. VI. századot megelőzően az ilanori népről semmilyen történeti forrás nem tud; őskultúrája Yneven kimutathatatlan. Úgy tűnik tehát, komoly alapja van annak a feltételezésnek, hogy az ilanoriak egy másik világról vagy legalábbis valami irgalmatlanul messzi vidékről érkeztek, mágikus kapukon keresztül.

Akárhogy is legyen, a kultúra legjellemzőbb vonása az erős individualizmussal párosult öntörvényűség. Aligha akad Yneven még egy olyan kötöttségektől mentes társadalom, mint az ilanori; a kasztrendszer, a rabszolgaság vagy akár az egyenes adózás eszméje Szépmezőn hallatlan és felháborító dolognak számítana. Az ilanoriak szeretnek mindent személyi viszonylatokban értelmezni. Habozás nélkül kockára teszik az életüket egy jóbarátért, de merő ostobaságnak ítélik a lovagi hűségesküt; a vérbosszú kötelezettsége sírig köti őket, de a hatóságok rendelkezéseivel ritkán törődnek; a szerelmet egyfajta szentségnek vélik, a házasságot viszont fölöslegesnek és megalázónak; a világ legtermészetesebb dolga számukra, ha valaki azért tagadja meg a hadba vonulást, mert rongy embernek gondolja a hadvezért.

Vallási tekintetben első pillantásra egyszerűnek tűnik Ilanor és Yllinor besorolása, hiszen hivatalosan a pyarroni panteon isteneit tisztelik. Sokan a pyarroni istenekben ősi kultuszuk égi hatalmasságait látják (Arel - Kai-Syah, Ellana - Dar-Larti, Krad - Kai-Ahnar, Kyel - Kruh-Beran). Mindannyian hajlamosak azonban arra, hogy élőt, élettelent személyiséggel ruházzanak fel, s ősi hitüknek megfelelően természetfeletti lényeket lássanak bennük. És ez az a pont, ahol az ilanori - s az yllinori - ember hitvilága találkozik az Yneven ma is természeti népeknek számító etnikumok képzeteivel. Ilanorban gyakorta találkozhatunk olyan - esetenként szokásnak is vélhető - rítusokkal, melyekkel az itt élők ezeknek természetfeletti lényeknek a jóindulatát próbálják szavatolni.

Főként az élőlényeknek - különösen az állatoknak - tulajdonítanak magasabbrendű “lelkeket”. Ezeknek a “lelkeknek” a barátságát igyekeznek kivívni, esetenként együttműködésre próbálják rábírni azokat, mi több, egyfajta engesztelő áldozatot is intézhetnek hozzájuk. Ma is megfigyelhető egyes primitív népeknél, hogy az elejtett vad szellemét könyörgéssel, áldozattal próbálják megbékíteni. Ennek a rítusnak a nyomai egyértelműen felfedezhetők az ilanoriaknál, hiszen sikeres vadászat után gyakran ürítenek poharat az elejtett vad egészségére, sőt egyesek afféle gondolatfohászt is küldenek a leterített állat lelke után, hogy kedvező fogadtatásban részesüljön túlvilági bírái előtt.

Előszeretettel személyesítik meg az égitesteket, de Szépmező gyermekeinek ősi hiedelemvilágában mégis a túlvilág képe a legérdekesebb. Hitük szerint a világ végén áll az élet fája. (Noha tisztában vannak vele, hogy az elsődleges *síkok gömb* alakúak, mégis azt állítják, hogy van olyan hely, melyet joggal nevezhetünk világ végének. Talán nekik van

igazuk?!) Az élet fája függőlegesen köti össze az eget a földet és a másvilágot (a túlvilágot). A másvilág vertikálisan hét másik világból áll. A földi világ mellett még horizontálisan is találhatóak újabbak, előtte az elülső világ, mögötte pedig a hátulsó világ foglal helyet. A vertikálisan elhelyezkedő másvilágokat levegő és föld választja el egymástól és lyukak, titkos barlangok kötik össze őket. A horizontálisan fekvő elülső- és hátulsó világot kilenc hegygerinc és tenger választja el a földi világtól. Egyik világból a másikba csak istenek vagy félisteni hősök járhatnak át. Ember csak valamely isten engedélyével mehet át másik világba, s csak akkor ,amikor átváltozik. Átváltozás névvel illetik a halált, amikor is a lélek ideiglenesen elhagyja a testet, az istenekkel együtt utazik egyik világból a másikba, s amikor visszatér újra egyesül a testtel.

Láthatjuk tehát, hogy az ilanoriak ősi hitében is jelen van a körforgás törvényének ismerete, melyet valamennyi ynevi nép - kivételt talán csak az orkok képeznek - ismer. Ezekből az adatokból arra következtethetünk, hogy az ilanoriak ősi hite valamiféle természet-, sámán- vagy szellemhit - természetesen nem a nomádok démonimádatára gondolunk - lehetett.

Niare és Enoszuke

A két nagy keleti emberlakta birodalomról meglehetősen kevés információt áll módunkban közölni. Nem lehetne azonban teljes ez a mű, ha legalább a vázát nem adnánk meg ezeknek a vallásoknak.

A két vallás sok tekintetben mutat közös vonásokat, ami nem véletlen hiszen a Niarei Császárság száműzöttei népesítették be Enoszuke szigetét. Míg Niarét az elmúlt évszázadokban - elzárkózásának köszönhetően - kevés behatás érte, addig a száműzöttek az enoszukei sziget őslakosainak hiedelemvilágát és természetfeletti lényeit beolvasztották saját világképükbe, mely által mára nem kevés eltérés tapasztalható a két vallás terén.

Mivel a két hitvilág közös tőről fakad - illetve az enoszukei vallás alapjának tekinthejük a niareit - nem választjuk el élesen egymástól a kettőt. Elsőként a niarei emberek vallásos gondolkodásába, a niarei istenek világába tekintünk be, majd az enoszukeiek hitvilágát vesszük górcső alá.

Niare

Csak az alázatos lelkű juthat fel a csúcsra.

Csak büszke lélek tarthat ki odáig.

Hosszú engedelmesség visz rövid parancshoz.

A mikádói ház mottója

Cseresznyefavirágok bársonyos szirmait kergető lágy, hajnali szellő, a hegyi patak futásának dallamos csacsogása, s alant a völgyben emberhangyák százainak nyüzsgése, amint halomra gyilkolják egymást, könyörületet nem várva vívják véget nem érő harcaikat: Niare.

A hely, melyről legendák szólnak, melyet látva arra gondolsz: talán nem is Ynev tájain barangolsz. Megértés és rend sugárzik mindenből, de mikor megérzed ezek mögött a mindent átszövő intrikát, a háború kesernyés szagát, a mágia semmivel össze nem téveszthető bizsergését, rádöbbensz: igen, ez mégis ugyanaz a világ, mely



körül a kristályszférák forgása szüntelen, és az isteni jelenlét teszi az itt élők sorsát áldottá vagy átkozottá.

A végletek és az állandóság hazája. Hihetetlenül magas sziklabércein évezredes törpefák várják háborítatlan agóniájukban az elmúlást. Buja erdők nyüzsgő zöldjében életek keletkeznek és érnek véget pillanatok alatt. Falvaiban az emberek évezredek óta változatlan ritmusban élik életüket. A városok poros utcáin sem venni észre a rohanó évek munkáját. Akár egy festményt néznénk.

Ennek így kell lennie.

De az időt nem lehet megállítani. A tudás és a hatalom halmozódik, és ez változásokat hordoz. Lázadás mindig előfordul, hiszen az ember nyughatatlan, de ki merészelte volna azt állítani valaha, hogy Enoszuke esete megtörténhet?

A tudást bírók, fenn a hegyekben és benn a városokban, figyelnek és vigyáznak. Szükség van rá, mert megtartani azt, amit az elmúló idő mindenképp magával visz, nem könynyű. Talán lehetetlen. De nekik meg kell próbálniuk.

Nem volt sem tér, sem idő, sem szín, sem jel, sem valóság. Ebből keletkezett minden.

Aztán megjelent egy lény, aki csodálatos képességek birtokában volt. A "Mindenségben Lakozó Teljességnek" nevezte magát. Egyedül volt 250 ezer évig.

Aztán megalkotta magából a három világot. Most minden részének neve van, s ott lakik mindenben egy rész és maga a teljesség.

Ez így volt 250 ezer évig.

Ekkor megszületett MORAKAMI és MORAKANI. Bekóborolták a három világot, a középsőt felosztották öt elemre: a tűz, a víz, a föld, a levegő és a lehelet. Ebből alkottak dolgokat, lényeket, tárgyakat.

Ez így volt 250 ezer évig.

Ám a 250 ezer év lejártával eljött KAORAKU a mindenségen túlról. Magába olvasztotta MORAKAMI lényegét; a fényt, a szilárdságot, a férfit, a LAO-t és magába foglalta MORAKANI lényegét: a megbékélést, a sötétséget, a nőt, a JI-t. Megszületett a gondolat, és megalkotta KIN CSIN CE-t, az őst.

Elválasztotta az öt égtáját. Észak őréül JÜ-LIANG-ot jelölte ki, segédje a szél, a kövek ura, aki a telet hozza. Délen KAONAMI uralkodik, szolgája a nap, a tűz vigyázója, a nyár hozója. Kelet trónján HAO-CSU ül, a fa és tenger urával, aki elhozza a cseresznyefák virágait, a tavaszt. Nyugat őrzője HUAN-MORKAI, őt a fém, az ércek ura, a lombhullás okozója segíti. KAORAKU a középpont, szolgái pedig mindannyian.

KIN CSIN CE leszármazottainak kijelöltetett a helyük a középső világban. KIN CSIN CE magjából támadnak még oly nagy vitézek és oly nagy bölcsek, akik az eget és földet összekötő hídon KAORAKU mellé jutnak, hogy a végső összecsapásban az ő győzelmén munkálkodjanak, és akkor majd minden ismét eggyé válik ....

Niarei teremtésmítosz



Niare népe, sok más ynevi nemzethez hasonlóan, nem a kontinens szülötte. Egyes ünnepeiken még megemlékeznek óhazájukról, de az ottani szokásaikról, életükről nem sokat tudunk. Legvalószínűbbnek az látszik, hogy a keleti szigetvilágból érkeztek valamikor a P. e. IX. század tájékán Ynev északkeleti partjaira. Miután megvetették lábukat a kontinensen és kolostorokat építettek, a történetírás is megindult, ezért ezekről az időkről már bővebb információkkal rendelkezünk (bár aa első *mikádó* alatt kissé megnyirbálták az ezen időkre vonatkozó forrásokat is). A mai Niare területét fokozatosan vették birtokba, nem kellett ugyan megharcolniuk minden talpalatnyi földért, de kóborló ork hordák vagy sárkányok mindig akadtak a közelben. A meghódított terület lassan gyarapodott. A kontinens belsejével nem volt összeköttetésük, keleti irányba pedig nem terjeszkedtek, noha a Jindao-tenger akkor még hajózható volt. Délen, Gro-Ugonon keresztül nem sikerült biztonságos átjárót találniuk, nyugaton pedig a Velerian-tenger hajózhatatlannak bizonyult. Kijelöltetett tehát a hely, ahol élniük vagy halniuk kellett.

Lépésről lépésre vették birtokukba a mai Niare területét. Az első hullámban érkezők letelepedtek a tengerparton, így az utánuk érkezőknek a már benépesített területeken kellett keresztül haladniuk. Ez persze nem zajlott súrlódásmentesen. Gyakorta keveredtek öldöklő küzdelembe saját testvéreikkel, s olykor egész családok, nemzetségek estek áldozatul az új hon meghódításának. Majd a keletről érkező népfolyam apadni kezdett, míg végül nem érkeztek újabb honfoglalók.

A területhatárokat a családok szerződésekben garantálták, és kialakulóban volt egy családszövetségi rendszer. A nagy távolságok miatt ki kellett építeni valamiféle közigazgatási rendszert. A családfők egyre inkább uralkodói jelleget öltöttek magukra, miközben Kaoraku - a sárkányisten - hite az északi tartományokból indulva egyre nagyobb teret hódított. A régi és az új hit végső összecsapására a

P. e. VI. században került sor. Öröklésödési kérdésből alakult ki a viszály. A Pankaru fivérek Kaoraku tanain nevelkedtek, míg a Katooma család a régi hit elkötelezettje volt. Mindkét család a Hainotoo nemzetségbe tartozott. A Katoomák megkérdőjelezték Kendai - a legidősebb Pankaru - jogát Hsi-Csien tartomány trónjára. Kisebb csatározások után a Pankaruk mögé felsorakozott a Kaoraku - hívők teljes tábora, míg a Katoomák a régi hit követőit gyűjtötték zászlajuk alá. A döntő csatában azonban csak a két család csapatai harcoltak. Mindkét oldalon óriási sereg várta a csata kimenetelét. A Pankaruk győztek, és ezzel általánossá vált Kaoraku vallása. Kendai elvégezte az ősi szertartást, mellyel ő lett minden család feje, a *mikádó.* E háború eseményeit őrzi egyik legnagyobb hősi eposzuk.

"A háború a Pankaru család győzelmével ért véget. Hosszan tartó ellenségeskedés után robbant ki, de nem tartott sokáig. KAORAKU még nem látott ilyen öldöklő küzdelmet. Öt nap alatt a Szent Szigetek két legősibb és legnagyobb családja szinte tökéletesen kiirtotta egymást. De a Pankaru testvérek életben maradtak, a Katooma család és még százezer ember meghalt.

A négy fivér a döntő ütközet után végigjárta a csatateret, minden sikamlós volt a kiontott vértől. Füstös köd telepedett a mezőre. Mindenütt emberek és hátasállatok összeroncsolt és megcsonkított tetemei borították a szinte felszántott földet. Megkeresték a legvitézebben harcolókat, felemlegették hősi tetteiket, majd külön máglyára helyezték testüket, függetlenül attól, hogy melyik oldalon harcoltak a gyilkos csatában. Mindenki megkapta a végtisztességet. Az áldozók és az áldók imái kísérték a dicső harcosok lelkét KAORAKU ítélőszéke elé, hogy döntsön sorsuk további alakulásáról. Majd fellobbantak a lángok, életre keltek. Végiglibegtek minden harcos porhüvelyén, hogy táncukkal visszakényszerítsék a testeket a kavargó ősanyagba.

A gyásznapok letelte után Kendai így szólt:

– Ami elrendeltetett, megtörtént, a sérelmek orvoslást nyertek, beteljesítettem a sorsom. Elég volt az uralkodásból, már halott vagyok. Meghaltam a csatamezőn. Elmegyek, megkeresem atyáimat.

– Nem mehetsz el Kendai, – ellenkezett Nemoto, a legfiatalabb testvér, a legdicsőbb harcos akit valaha is hátán hordott a föld. – Ha sugárzó bölcsességed nem mutatja az utat, eltévelygünk az igazság ösvényéről.

A másik két testvér is maradásra szólította bátyjukat, a bölcsesség urának fiát, ám ő hajthatatlan maradt. Papjai tanácsára előkészítette az engesztelő áldozatot. Öccseit és Nemoto fiát elküldte, hogy a szigetekről hívja össze az uralkodókat, hogy ha az esztendő letelt, elvégezhessék a szent áldozatot.

Yomtoo, Kendai legidősebb öccse, aki hatalmas termetével és heves természetével kivívta a csaták oroszlánja nevet, északra ment. Mankoi, aki a karddal bánt emberfeletti ügyességgel, kelet felé indult. Nemoto nyugatra, míg fia, Jao-ti délre irányította lépteit, hogy értesítse a szigetek népét a szent eseményről. Minden uralkodó eljött, mert valamennyien elismerték Kendai nagyságát. Rendben lezajlott a szertartás, az istenek és az ősök szellemei kedvezően fogadták az áldozatot.

A ceremónia végeztével Kendai bejelentette elhatározását. Sokan tiltakoztak, mások szomorú megadással fogadták a Nagy Uralkodó döntését.

Másnap reggel a fényes tekintetű és testvérei vezeklő ruhát öltöttek fel, és a Teremtő Barlangja felé indultak. Jao-ti utánuk sietett, csatlakozott hozzájuk, bár a testvérek - fiatalságára hivatkozva - visszatérésre akarták bírni. Csónakba szálltak, s elindultak Kelet felé. Mikor kikötöttek az érinthetetlen szigeten, Jao-ti összeesett a fövenyen, s nem mozdult többé.

– Mondd, ó határtalan tudású testvérem Kendai, miért esett el fiam, hiszen erényei oly számosak voltak, mint a tiszta éjszakai égbolt szikrázó gyémántjai? – kérdezte Nemoto.

– Fiatal volt – válaszolta Kendai hátra sem fordulva – s tiszta életű. De testét és lelkét becsvágy és hűség terhelte. Igaz, a hűség nemes érzelem, de lehúzza a testet és a szellemet, ezért kellett elbuknia.

Már a sziklákat tapossták, amikor Yomtoo összerogyott, és nem mozdult többé.

– Bátyám, kinek bölcsessége emberi ésszel fel nem fogható, mondd, testvérünk miért nem jöhet tovább vélünk? – kérdezte Nemoto.

– Yomtoo erényeinek fénye valóban elhomályosította a napot, de heves volt, és gyakran megbántotta, akiket szeretett. S ha ezeket őszintén megbánta is, a fájdalom, amelyet okozott nem engedte testét feljutni a Szentséges barlangjába.

Mentek tovább, már majdnem felértek a csúcs közelében lévő barlanghoz, amikor Nemoto térdre esett. Bátyja hátra fordult, letérdelt mellé és megcsókolta.

– Kedves testvérem, te, akinek tökéletességével egyetlen halandó sem vetekedhet, te, kinek égi atyja a harc istene, emlékszel-e arra, hogy egykori mesteredet hogyan sikerült legyőznöd? Emlékszel-e arra, hogyan háborgott lelked, amiért nem tiszta harcban győztél? Amikor hallottad, hogy azt kiáltják: "Antoa elpusztult!" - Ő azt hitte felesége nevét hallja, - még te sem tudtad, hogy kedvenc kancánk az, kinek haláláról hírt adnak, amikor a fájdalomtól karja lehanyatlott, dárdád átjárta szívét. Tudtad, hogy helytelenül cselekedtél, de ez volt a sorsod, és az ő sorsa is. Ezért nem léphetsz most be velem a legmagasztosabb helyre.

Kendai felállt, és továbbment. Belépett a nyíláson. Belül már nem barlang volt, hanem KAORAKU égi otthona. Társai az utolsó úton már égi atyáik mellett álltak. Ekkor a Sárkányisten megszólalt:

– KENDAI! SZENT ÉLETŰ, ÉGI SZÁRMAZÁSÚ BÖLCS! ITT ÜLHETSZ JOBBOMON TESTI VALÓDBAN AZ IDŐK VÉGÉIG, VAGY VISSZATÉRHETSZ A KEZDETBE. A KÖRFORGÁS SZÁMODRA MEGSZŰNT, SOHA TÖBBÉ NEM FENYEGET!

– Ó, mindenek ura, – szólt Kendai – arra kérlek, hogy visszatérhessek a népemhez, mindig újra és újra. Segíthessem felemelkedésüket.

– TISZTELEM A DÖNTÉSEDET, DE A FELEJTÉS GYÜMÖLCSÉBŐL NEKED IS ENNED KELL VISSZATÉRÉSED ELŐTT. MINDEN SZÜLETÉSED UTÁN ELKÜLDÖM MAJD LAO KEN-TAIT A LEGŐSIBB BÖLCSET, HOGY ELMONDJA TÖRTÉNETED, ÉS ELVÉGEZZE RAJTAD A SZERTARTÁST, AMI VISSZAADJA EMLÉKEZETED.

– Így hát eljöttem – mondta az öregember a fiúcskának.

Azzal Lao Ken-tai odavezette az új császárt KAORAKU oltárához, és lassú mormolásba kezdett.

Részlet a mikádói ház legendáriumából

A (vallás)háború után hosszú, békés időszak köszöntött Niarére, ami a P. sz. XII. században ért véget, egy lázadó herceg jóvoltából, akit egész nemzetségével és udvartartásával száműztek a mai Enoszuke szigetére. De ebből és az ezt követő időszakból már szinte egyáltalán nincsenek információink, mivel a niarei császárság elzárkózott Ynev minden más területétől és népétől.

A niarei emberek hitvilága összetett, bonyolult. Laikus szemlélő számára kusza összevisszaságnak tűnhet. Aki azonban veszi a fáradságot és két-három emberöltőnyi időt rászán, az ha nem is könnyen, de eligazodhat ebben a mitologikus dzsungelben.

Könnyen megfigyelhető, hogy erősen élnek a Sárga Császárságban azok a képzetek, melyek a létezés minden megnyilvánulását - tárgyakat, élőlényeket, természeti jelenségeket, stb. - akarattal, személyiséggel, hatalommal ruháznak fel. Arra is találunk példát, hogy neves őseik haláluk után az égiek honában istenné váltak. Ezen ismérvek általában megtalálhatók más természetközeli nép hitvilágában is.

A világmindenségről alkotott képük szerint legalul található az Alvilági Királyság, ahol a Halál Ura székel. Ez a holtak birodalma. A Halál Ura itt forgatja a Világkereket, melyben a teremtmények sorsa forog. Ezen a helyen mérettetnek meg a lelkek, s az ítélet után bekerülnek a Világkeréken őket megillető helyre. Itt írják a sorsok könyveit is. Az Alvilági Királyság fölött helyezkedik el az emberek világa, melyet szellemekkel és démonokkal is benépesítenek. E fölött találhatjuk az Égi császárságot számtalan lakójával: neves ősökkel, nagy szentekkel, kisebb és nagyobb istenekkel. Mindezeket a démonok világa veszi körül. Mindezek fölött - és némileg ezektől függetlenül - van Kaoraku otthona, itt él a hatalmas sárkányisten szolgáival, az elemek és égtájak őreivel. Kaorakut egyébként a Sárga Császárságban Kao Lai Kung Lung, Mennyei Sárkánykirály (illetve egy másik olvasat szerint a Kezdet és a Vég Hatalmas Atyja) néven tisztelik. Furcsamód a kontinensre valahogy az enoszukei alak - Kaoraku - jutott el, és terjedt aztán szét az innen-onnan szedett értesülések nyomán.



Az Égi Császárságból érdemes megemlíteni öt nevet, mivel ennek az öt istennek legjelentősebb a kultusza, természetesen csak a Niaréban egyetemes Kaoraku-hit után. Már csak azért is fontos megemlékeznünk ezekről az istenekről, mivel ők váltak a niareiből kiszakadt enoszukei hitvilág legjelentőseb alakjaivá, természetesen más néven és némileg más attribútumokkal felruházva.

Az első Kuo Tai, a tisztesség és a gyermeki alázat megtestesítője. Ő a megszemélyesítője egyben az ifjonti hévnek és a meggondolatlan viselkedésnek is. Enoszukében Kurodai néven tisztelik.

A következő An Si, a gyógyítók pártfogója, az elesettek gyámolítója és a törtetők megbuktatója. Legfőbb ismérve a női intrika és az asszonyi gondoskodás. A száműzöttek szigetén Ana-Amusi névvel illetik.

A harmadik neve Sian Seol. A változás atyja, a Káosz hercege. Tettei indítékai kifürkészhetetlenek. Őt szinte változatlan formában imádják a Jindao-tengertől keletre, neve ott így hangzik: Sziansor.

Ma La E, aki egyik kezével ad, másikkal elvesz, a természet erőinek istenője. Termékenységgel áldja meg a meddőket, életet sarjaszt a sivatagban, de sivár pusztasággá is változtathat gazdagon termő vidékeket. Az enoszukeiek Marea néven ismerik.

Végül Kin Csin Ce, a Bácsika, a családok védelmezője. Valaha embernek született, de istenné vált, valamennyi niarei őt tartja ősének, a legelső embernek. Ógin néven tisztelik Enoszukében.

... és amikor a Fenséges Nap rányitotta éltető szemét a világra, az áttetsző aranyfüggönyön keresztül felsejlett egy gyönyörű vidék, ahol a robosztus bérceket vad hegyi patakok szelték át, melyek megszelídülve, bővizű folyókká duzzadva vágtak keresztül a smaragdszín mezőkön.

És látták akkor az égiek, hogy egy vakító fénysugár tör az ég felé, mely az ő hatalmuk sugárzásával vetekszik. Leküldték szolgáikat akkor a földre, derítsék ki mi volna annak a sugárnak a forrása.

És jöttek a szolgák és jelentették, hogy egy emberlény sugárzása az.

Felrendelték akkor az istenek a teremtményt, hogy megtudják ki és mi ez az emberlény ...

A teremtmény azt mondta az égieknek: Én vagyok Kin Csin Ce.

És azt mondta: az én testem ennek a vidéknek a földje. Az én vérem e

földeknek a vize. Az én csontjaim a sziklák maguk.

És azt mondta: magam a teremtők akaratából jöttem létre, és tudással születtem.

És akkor Kin Csin Ce visszatért a földre, benépesítette Ynevnek ezt a vidékét, megtanította ivadékainak a mesterségeket, a művészeteket, az írást. És miután mindent elrendezett visszatért az égbe, és isten lett maga is.

Azóta minden ugyanúgy van.

És így lesz mindig ...

Niarei mítosz az ember keletkezéséről

Meg kell még említenünk a Megnyugodott, vagy ahogyan Enoszukéban ismerik - a Beérkezett - nevét. Egy halandó volt - ez történelmileg igazolható -, aki magát Megvilágosodottnak nevezte, mert még életében rátalált a titokra, mely megszabadította őt a körforgás örök kényszeréből. A Tan, melyet hátra hagyot, azóta is ezreknek adot vigaszt és megnyugvást. Hívei istenként tisztelik, s úgy gondolják, hogy az Égi Császárság az otthona.

Noha a niarei emberek csontjuk velejéig vallásosak, nem járnak nap mint nap templomba, hanem házi oltáruk szentsége előtt, az otthon meghitt magányában áldoznak legtöbbet isteneiknek. Ennek ellenére számtalan templom található országukban, s ha az esetleg nem akadna a közelben, akkor valamelyik szerzetesrend egyik kolostorának szentélyében gyújthatnak füstölőt istenük tiszteletére.

A Yian-Yiel-hegységben - országos viszonylatban is - nagynak mondható a szerzetesrendek és kolostorok száma. A szerzetesek általában varázshatalommal nem rendelkeznek, de az elmélyültség és a pszi nagymesterei; sok bölcset adtak Niarénak, a *mikádó* maga is egy ősi szerzeteskolostorban nevelkedett. Gyakori, hogy a szerzetesek különböző testgyakorlatokkal segítik az elmélyülést, vagy a belső egyensúly kialakulását, ezek a szerzetesek és rendek általában híresek a pusztakezes harcművészetükről. Előfordul, hogy a kolostorokban vállalják ennek oktatását. Állítólag a mikádó titkos testőrségének tagjait is, akiket egyszerűen csak udvari gyilkosoknak neveznek, egy ilyen iskolában, szerzeteskolostorban képezik ki.

Nem penge vagy, hanem nyak, melyet elmetszenek.

Nem nyak vagy, hanem vér, mely kiserken.

Nem vér vagy, hanem föld, mely felissza a vért.

Nem föld vagy, hanem test, mely a fölből ered.

Nem test vagy, hanem kéz, mely a pengét tartja.

Nem kéz vagy, hanem penge, mely megvéd.

A penge lelke vagy.

Az udvari gyilkosok mantrája

A papság három részre tagolódik. Legalsó szinten áll az Áldók rendje, középen az Áldozók és legfölül az Imamondók rendje. A rendek felfelé nem átjárhatók, csak kivételes esetekben fordul elő, hogy Áldóból Áldozó, vagy Áldozóból Imamondó lesz. A szerzetesek nem tartoznak közvetlenül a papi rendek közé, de a szerzetesrendeket a papság ellenőrzi.

Azt, hogy egy jelöltből végül is mely papi rend tagja lesz, több minden befolyásolja. A jelöltek először egy szerzeteskolostorban töltenek némi időt - ez néhány héttől akár életük végéig is tarthat -, majd származásuktól és tehetségüktől függően ajánlják őket valamelyik rend iskolájába.

Egyes szerzetesek furcsa keverékei a harcművészeknek és a papoknak. Életüket testük és szellemük megtisztításának szentelik. Meditálnak reggeltől estig, közben olyan gyakorlatokat végeznek, amelyekkel testük és lelkük összhangja továbbfejlődik. Természetesen közben hitük kötelezettségeit sem hanyagolják el. A kolostorokban zajló élet eléggé különböző lehet, hiszen egyikben inkább a lelki épülést tartják szem előtt, míg a másikban inkább a test edzését, és vannak rendek, ahol az arany középutat választották. Előfordul, hogy egy-egy idősebb, bölcs szerzetest magasabb papi vagy világi funkcióba helyeznek, éppen bölcsessége, tudása miatt. Ez azonban ritka, hiszen a szerzetesek magasabb papi rendbe elvileg nem léphetnek. Szerzetes bármely kaszt - itt a niarei társadalom különböző rétegeit értjük kaszton - tagja lehet. Négy kasztot különböztetünk meg: a nemesek, a papok, a harcosok és a termelők - kézművesek, parasztok - kasztjait. Valójában létezik egy ötödik kaszt is, a rabszolgáké.

Gyakran megesik, hogy egy magasabb méltóság valamely apróbb mulasztás miatt szerzetesnek áll.

Az Áldók rendjébe tartozó papok végzik a földeken a termékenységi rítusokat, a gyermekek beavatását, és gyógyító funkciókat is ellátnak. A tehetségesek és szorgalmasok az Áldók rendjének magasabb tisztségébe is bekerülhetnek: jósok lehetnek. A tehetséges és tapasztalt Áldók némi tanulás és egy beavató szertartás után válhatnak jósokká. Az Áldók rendjének tagjai bármely kasztból kikerülhetnek, de a papi és nemesi származású jelöltek általában magasabb rendbe kerülnek.

Az Áldozók a fontosabb áldozatokat, nagyobb ünnepek szertartásait vezetik le. Egyetlen más rendbe tartozó pap sem képes az általuk is ismert formulákat megtölteni a kellő energiákkal, hogy az áldozat a megfelelő hatást érje el. Természetesen az egyszerűbb és mindennapi áldozatok bemutatásához nincs szükség Áldozó jelenlétére. Áldozó papok már nem találunk minden faluban; talán ez a papi rend a legritkább Niarében.

Az Imamondók nevezhetők igazi papoknak, a szó Yneven elterjedt értelmében. Áldókat szerzeteskolostorokban is találni, az emberek szinte

mindennap találkoznak velük, Áldozót pedig a legtöbben soha nem látnak. Az Imamondók elégítik ki - az Áldozók mellet - a niareiek spirituális igényeit és ők hivatottak a legjelentősebb kultikus feladatok elvégzésére. Ezek mellett a legtanultabb Imamondók általában tanácsadói szerepkört is ellátnak magasabb posztokon.

A niarei hitet töredékes és esetenként bizonytalan eredetű adatok alapján voltunk kénytelenek felépíteni. Főként a tiadlani levéltár irataira és az enoszukei hitvilág elemeire támaszkodva. Ezért könnyen elképzelhető, hogy a fent vázoltak nem mindenhol felelnek meg a valóságnak.

Enoszuke

Természetesen a Császárság lakói is tisztában vannak azzal, hogy születésüket, halálukat, valamint létük minden egyes percét befolyásolják - vagy egyenesen meghatározzák - a fölöttük álló égi erők, hatalmasságok. Épeszű értelmes lény, éljen bár a világ bármelyik eldugott sarkában, ilyesmiben soha nem kételkedhet. Hasonlóképp a Xhosan-szoroson átkelő száműzöttek sem feledkeztek meg igazi, létező, mindenütt jelenvaló isteneik tiszteletéről csupán azért, mert szülőföldjüket elhagyni kényszerültek. Persze az évszázadok során a mennyei hatalmasságok képe megváltozott, olykor-olykor bizony módosult - legalábbis követőik képzeletében. (Merthogy az istenek valódi képéről - ha egyáltalán van nekik - senkinek nem lehet még csak közelítően pontos fogalma sem...)

Ráadásként a Sárga Császárságból hozott égi entitások tisztelete az idők folyamán elkeveredett, majd pedig végképp összeolvadt az itt talált riana-ate törzsek - az ezók - hitvallásával. Mely szerint a világot körülöttünk ezer és ezer kisebb-nagyobb hatalommal bíró Erő lakja, és hatja át. Az élőlények mindegyikének (állatoknak, növényeknek), a földrajzi helyeknek, a tárgyaknak, az óceánnak, a szikláknak, a természeti jelenségeknek, a víznek, viharnak, tűznek, a napnak, holdaknak, a földnek, a rizsnek, a kalligráfiának, munkának, nevetésnek.... - azaz szinte mindennek, még a hétköznapi élet egyszerű folyamatainak, történéseinek is külön szellemei, felvigyázói, *rjúszúi* vannak, amelyekkel érdemes megfelelő viszonyban lenni, ha az ember boldogulni akar a mindennapok során. Ezért - bizonyos értelemben - helyes megközelítésnek foghatjuk fel Enraien-An Tagren báró, és birodalmi követ egyetlen Shulurba visszajutott üzenetének idevonatkozó részletét:

"..Számolatlan értéktelen bálványt, hekkát, jahorrt, démont tisztelnek - és erre még szerfelett büszkék is! Több ízben saját szájukból hallottam emlegetni birodalmukat, mint a Tízezer Isten Országát..."

No persze az egyes rjúszúk hatalma nagyon eltérő, és a legtöbb esetében pusztán az általa uralt élőlényre, dologra terjed ki. Tehát például míg az erdőségekben kóborló egyes tigrisek rjúszúja úgyszólván megfeleltethető az adott állat lelkével, és tisztelete kimerül abban, hogy némelyik különösen hagyományőrző vadász röpke engesztelő fohászt mond az elejtett állat teteme felett, addig a nagy Tigris-rjúszúnak, azaz az összes tigrisek urának, vagy mondjuk a Siracuju hegy tigris-rjúszújának az ereje már iszonytató: ha valakire 'rávetik szemüket', az további életében akár elátkozott prédajelöltnek is tekintheti magát (függetlenül attól, hogy hány testőr és varázstudó védi).

A panteon csúcsán kétségkívül az Égi Nevek állnak: az a hat - illetve hét - isten, akinek a tiszteletét még a Mennyei Birodalomból hozták magukkal az áttelepülők.

No meg a Beérkezett.

A hét Névből öt viszonylag közelebbi 'rokonságban' áll egymással; együttesen uralva a világ, a lét és a nemlét szinte minden aspektusát:

Első közöttük Kurodai, a háború, harc és a halál ifjú istene, Aki A Delelő Nap Balján Áll. Arcát ezüstkék tetoválás díszíti, olvadt ércként ragyogó szemeinek pillantását halandó ember el nem viselheti. Ruhája makulátlan, az Égbolt azúr szövete. Mosolya napfény, a színtiszta öröm. Izmos karja hegyeket hasít. Ő a Becsület Ura, az eskük bírája; hozzá imádkoznak hagyományosan a harcosok az ütközetek előtt, őt hívja a szenvedő, az ő kegye kíséri a méltó módon elhunytakat. Őt köszöntik a hadtudományi művek, ő a dzsí-játék feltalálója, a fegyverkovácsok patrónusa. Szépvonalú ujjainak érintése bársonyos, hűvös megnyugvást hoz.

Ám jaj annak, aki vad alakjában találkozik vele: hiszen ő a Fejek Aratója, a Vércsatakos is. E formájában kibontott hajjal, ruhátlanul, őrjöngve tombol, aranyfüst bőrét százak kiontott vére festi feketére; döghústól degeszre zabált hasú kutyák, elviselhetetlen fájdalom, sötét gyász, eltört pengék alakjában nyilvánul meg.

A második Ana-Amusi, a Könyörületes Szűz; az élet, a gyógyítás alkonyszürke ruhás letéteményese. Ő a szülő nők oltalmazója, gyengék pártfogója, minden esendő védelmezője. Halk léptei nyomán enyhül a kín, beforrnak a sebek. Himnuszai altatódalok, öröme a gyermekek nevetése. Hangja a csend, szégyenlős orcájának pírja a cseresznyevirágok rózsaszínje.

De ő a Jázminbimbó Asszonya is, a mérgek úrnője, a szemérmetlenül kacagó; hószín karjainak ölelése mézédes béklyó, ravaszságban senki nem mérkőzhet vele. Titkos tudás, rontó szerek, bájitalok, őrjítő áfiumok ismerője, éjközépi orgiák szégyentelenül nyitott ruhájú vezetője, az Önkívület Táncosa. Bűvös szemű, díszes ruhájú, rókatermészetű. Ellenségei száján ő a Szuka. Arcmásai a holdak.

A harmadik Sziansor, a Szeszély Hercege, a Felhőlovas - a sors, szerencse és véletlen ura. Egyesek szerint a leghatalmasabb Erő mind közül, mások figyelemre sem méltatják. Legalább annyian átkozzák, mint ahányan áldják a nevét. Akaratát senki sem ismeri - ő a Tökéletesen Megismerhetetlen. Olykor egy egyszerű fohász nyomán kincseket, hatalmat, jószerencsét ad, máskor kisebb birtokokkal is felérő adományok gazdáinak sem juttat semmit. Égi fogatán robogva mulat a halandók tettein. Papjai a legkülönösebb szerzetek tagjai az egész szigeten.

A természet úrnője a negyedik, Mare-a. Ő a Jade Hölgy, vagy egyszerűen csak: az Úrnő. Hatalma végtelen, mint amilyen végtelen maga az élettel teli világ. A hegyvidékek keserédes, gyógyhatású moháinak szikrányi rjúszúi ugyanúgy őt szolgálják, mint a Nagy Óceán irtózatos Cápa-rjúszúja. Erdők, fák, füvek, minden teremtett és mozgó lény neki hódol és általa létezik; vad, mámoros, élettel teli nevetése kihallatszik a hegyi folyók vízeséseinek zajából, rettene-

tes-gyönyörű szemei úgy tükröződnek a nyári erdők zöldjében, mint ahogy összevont szemöldöke tűnik elő zivatarban hajló bambuszligetek íveiből. Haragja égzengés, villámroppanás, hangja viharnak feszülő fenyvesek fái között üvöltő szél. Fehér fogai a parti sziklák, kibontott, dús haja meztelen keblét verdesi, ágyékkötője az Óceán habja - ő a Tajték Úrnője is. Övé a gyümölcsök hamvas, illatos bőre, övé az érett rizs kalászainak aranyfehére, de szintúgy övé az évszázados fák kérgének ősöreg ráncolata. Lábához törleszkedik Minden Tigrisek Ura, feje körül parányi ékszer-madarak csapongnak.

Az ötödik Név Óginé, aki a gazdagság, jólét, egészség adományozója. Más nevein Arany Bácsika, a Nevetés Osztogatója. Valóban az: idős, vidám bácsika, aki legnagyobb kedvét a javakban, a mulatozásban, az aranyak csengésében leli. No meg a dolgos kezekben, a szaporodó vagyonban, a teli hombárokban, az egészséges és zsivajgó gyermekekben. Oltárain és szobrain pocakosan üldögél; kedélyes mosolyra, vagy harsogó nevetésre nyílt szájjal. A pufók csecsemők arcában ugyanúgy ott van, mint a pompázatos ruhákban, káprázatos felvonulásokon, a díszes ünnepeken. Templomai, oltárai talán a legelterjedtebbek az egész Császárságban; valahogy, valamikor mindenki imádkozik hozzá és áldoz neki. Patrónusuknak tekintik nemcsak a kereskedők, kézművesek, bankárok - mert ő a Számok Felügyelője -, de a nagybirtokosok, udvari bürokraták, sőt, egyes színészcsaládok is. Jelképe a három sün, mivel a niarei írásjelekkel lejegyzett '*pan sai*' ("három sün", Enoszuke nyelvén *ba zai*) másik olvasata "jószerencse". A Császárság lakói így is kívánnak egymásnak jó sorsot, boldogulást: *bazai*!

Kaoraku, a Sárkányisten hite legalább olyan jelentős a Birodalom életében, mint a korábban említett ötöké. Ez a vallás az, amiről a kontinensen a legtöbb - jórészt téves - pletyka kering, mivel Kaoraku az egyedüli, akiről egyáltalán tudnak (vagy hallottak) valamit a Sárga Császárságon és Enoszukén kívül. A Sárkány hitének - eredetén kívül - igazából nem sok köze van a korábban felsorolt égi hatalmasságokhoz - hacsak az nem, hogy hívei szerint az ő részei, különféle megjelenési formái, manifesztációi valamennyien.

"Hiszen Ő a Vég és Kezdet; élet, halál; teremt, elvesz; Ő a semmi és a minden...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!



Nem jó, nem rossz, nem csak képzet; Ő a Sors, és Ő a Végzet. Nem játszik dzsi-játszmát velünk, mindegy neki vesztünk, nyerünk...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!

Értelmét meg nem mérhetjük, célját, útját nem ismerjük, szándékát fel nem foghatjuk, szilánkjait tapasztaljuk...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!

Óceán Ő, az Ég Szíve, Taidzsukiin az Ő gerince. Most még alszik, de ha mozdul, föld morajlik, láva csordul...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!

Pillájának rebbenése daifu, tengernek rengése. Farka hogyha aprót moccan, szökőár tombol parthosszan...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!

Ő néz reád a porszemből, figyel a holdak fényéből. - Homloka a nap...

Kono Va Tacu Desz'! - Ő A SÁRKÁNY!.."

Kaoraku, mint a mindenség alaperőinek univerzális ura, szoros felügyeletet tart a mágia fölött is: ő annak forrása, megalkotója, és egyben legfőbb használója. Ezek után érthető, hogy miért állnak hozzá különösen közel a természetfeletti lények: mágikus szörnyek, szellemek, varázsos kreatúrák. És persze mindenekelőtt ő a Sárkányok Fejedelme: hívei óva intenek mindenkit attól, hogy színről-színre találkozni akarjon valamelyik testbéli formájával, avagy netán szolgái közül a legkisebbel... Már puszta neve is hatalommal telített: papjai köznapi beszédben csak körülírva, célzások formájában utalnak Fenséges Személyére.

Enoszukén hite - az óhazához hasonlóan - a belső (keleti-déli) területeken nem örvend túl nagy népszerűségnek. Főleg a hegyekben székelő konok és szélsőséges szerzetesszektái képében jelenik meg a köznapi halandó előtt, olykor elfeledett, komor helyek magányos templomaiban. Bár egyes híresztelések szerint maga az Első Tennó is a Sárkány híve volt...

A következő Égi Név isten-voltát nagyon sokan tagadják, pusztán azonosnak tartván őt a Muszeigan rettentő démonfejedelmei egyikével. Kétségtelen, hogy kultusza a Ködös Part irányából terjedt szét az egész sziget területére; és az is tagadhatatlan, hogy furcsa, más égi hatalmasságoknál szorosabb viszony fűzi őt az idegen Síkok teremtményeihez. Másrészt már Niaréban megemlékeznek bizonyos tekercsek a Hideg Mesterről, akinek "sziporkázó gyémántfénye obszidián árnyékot vet" (A szöveg második jelentésrétege nagyjából 'kristálytiszta tanítás/tudás által létrehozott káosz/tudatlanság'-ként értelmezhető, míg a harmadik - etikai - jelentésréteg fordításában a legtöbb gondolkodó egymástól szögesen ellentétes nézeteket vall...)

Hívei fenti nevén túl mint a Kívülről Suttogó Hangra, Ködök Izzó Ostorára (Kinsze Sz'oona) vagy egyszerűen csak mint Megtartóra (Ran

no Goru - 'az Idők Teljességében Megtartó') hivatkoznak rá. Beavatottjainak hatalmat ad a démonok felett, és védelmet biztosít velük szemben. Nagytudású papjairól különös, borzongató hírek keringenek - ez, tanításának intoleranciája, és legfőképp, hogy felkentjeinek serege mindenkor potenciális vetélytársak ezreit jelenti a hatalom gyakorlói számára, üldözötté tette vallását és híveit az egész Birodalomban. A szertartásokon gyakori emberáldozatokat a Dandzsódai által indexre tett *Egyetlen Tanítás* így kommentálja: "Mindennek megvan az ára."

Ettől függetlenül a Ködös Parton, ahova a Tennó keze csak névleg ér el, és az abszolút Káosz uralkodik, szinte csak a Megtartó vasfegyelmű vallási rendjei által - kínnal, vérrel és mágiával - összetartott kis tartományok alkalmasak az emberi életre.

Utolsóként, de korántsem utolsósorban feltétlenül meg kell említenünk a Beérkezett tanítását. Noha Ő nem volt soha a többi Égi Névvel egylényegű - élete egy részében legalábbis valóságos halandó lévén -, respektusa és tisztelete az övékével vetekszik, ha meg nem haladja azt. Legyenek bármely isten hívei, papok és egyszerű emberek egyaránt nyílt elismeréssel és csodálattal adóznak egyéniségének; még Kaoraku szerzetesei is szent embernek, nagy tanítónak tartják. (Kivételt talán egyedül a Megtartó elkötelezettjei jelentenek, de hát mi alól nem jelentenek ők kivételt?..) Tanítása még Niaréban kezdett terjedni a nép között, s a szigetre is így, a száműzöttek között lévő nem túlzottan nagy számú követői révén került. De adjuk át inkább a szót hitelesebb forrásnak:

"...Lu-mi-na-ta-lanak mondta magát, s Megvilágosodottnak. Akik távolabbról vagy csupán mások elbeszéléseiből ismerték, gúnyolták ezért, felfuvalkodottnak és önelégültnek nevezvén Őt. Ám akik közelebbről látták, netán beszédét is hallották, kivétel nélkül mélyen elgondolkodtak, s szidalmazásától minden körülmények között tartózkodtak azontúl. Délről érkezett, a barbárok és a vad kétlábú állatok földjéről. Feltűnt a hegyek között, s a Yian-Yiel szerzetesei fejet hajtván engedték áthaladni Őt. Ahogy senki másnak annakelőtte, a Sárkány utat adott Neki..."

"..Karcsú termetét fehér ruha takarta; mezítlen lábbal, s minden javaknak híján lépett elő. Szemei égi fénnyel ragyogtak, miként az északi hegyek mélytüzű kövei, vagy miként csodálatosképp megdermedt vadméz kristályai. Csillagporszín haját hosszan kibontva borzolta a szél, bronzbőrét szabadon érte a nap. Más volt az arca, más volt a lépte, más volt a beszéde - nem volt Ő halandó semmiképp. S bár bölcsessége korokon át ível, az idő sem tudott győzedelmeskedni fölötte: szépsége démonokat igézett..."

"...Az örök Körforgás tanát tanította, s azt, hogy mindannyiunk számtalan alakban születik újra meg újra e földre, míg végül a tökéletességet elérve utoljára a semmibe lép. Tanította, hogy figyeljük ezért tetteink, s ne engedjünk a szenvedélyeknek teret nyernie rajt. Vallotta a világ nem-létező voltát, s hogy káprázat csupán az egész; ismerte létünk és önléte titkait, s maradéktalanul emlékezett minden korábbi hajnalra - Tai'an Tang volt Ő, Minden Életek Emlékezője. Tudta, hogy múlékony illúzió a világ, s az benne egyaránt öröm és szenvedés..."

Részletek a Paj Jün Fan Lu-ból

A Beérkezett hite - illetve talán szerencsésebb tanításnak mondani - a kezdeti nehézségek dacára viharos gyorsasággal terjedt el a Mennyei Birodalomban. A Megvilágosodott maga nem sokáig időzött a Sárga Császárság térségein, s távozása után a tan továbbvivőinek közössége két csoportra oszlott aszerint, hogy melyik értelmezést vallották a magukénak a létező kettő közül. Ugyanis míg egyesek úgy vélekedtek, hogy az egyedül létező Abszolútum álmodik önmagában, s mi mindannyian az ő álmainak részesei, szereplői, képzeletének játékai vagyunk, addig más gondolkodók azt tanították, hogy a valóságban nem létezik semmi, s ahogy káprázat és illúzió a világ, ugyanúgy káprázat és illúzió az abszolút lény is, aki minket álmodik. Az 'igazság' kérdésében még senki nem tudott dönteni, s mindkét vélemény komoly érvekkel tud szolgálni a maga oldalának védelmében...

Enoszukén a századok folyamán mindkét tanítás elterjedt (az első híveit a *vídzsa* szekta, a másodikét a *súnja* iskola tömöríti). A Megvilágosodottat a Birodalomban Rumi-Nataraként, vagy Rumataraként ismerik, a már fent említett nevei mellett. A közvélekedés szerint hitének beavatottjai nagytudású, makulátlan szent emberek - vagy egyszerűen csak ártalmatlan őrültek.

Kétségtelen azonban, hogy valamiféle misztikus erővel igenis rendelkeznek...

A korábbiakban felsoroltakon túl a Császárság lakói igen nagy becsben tartják az elhunyt ősök szellemeit is: minden házban megtalálhatók az adott család híres felmenőinek névtáblái, amik előtt rendszeresen áldozati füstölőket gyújtanak, és kegyes imádságokat mormolva kérik segítségüket. Az évente fényes külsőségek között megtartott Lelkek Ünnepén pedig a családok apraja-nagyja elzarándokol a temetőbe, vagy arra a helyre, ahol elei nyugszanak, és áldozati ajándékokkal kedveskedik a szellemeknek. (E szokás alapvetően niarei eredetű, de a *riana-ate* hitvilágban is igen jelentős szerepet játszott az ősök kultusza.)

Enoszuke lakói egyébként sajátosan viszonyulnak országuk bonyolult és rendkívül sokrétű vallási világához: többnyire a lehető legnagyobb toleranciával. Egy enoszukei személyében teljesen természetesnek tűnik, hogy bár otthon füstölőt éget nagynevű ősei névtáblái előtt, rendszeres áldozatokat a környéken lévő Kurodai-templomba küld; üzleti ügyei bonyolításakor Óginhoz imádkozik, születendő gyermekéhez Ana-Amusi apácáit hívja, Kaoraku komor papjai előtt a földig hajol, és alamizsnát nyújt a háza ajtajában némán megálló, kolduló *rumatara*-szerzetesnek.

Kivételt a fentiek alól csak a Megtartó hívei jelentenek: ők fanatikus módon vallják Egy Urukat, senkit és semmit nem ismerve el rajta kívül. Nem adnak tiszteletet és áldozatot senki másnak - mint ahogy kegyelmet sem.

Végül nem hagyhatjuk említés nélkül a Muszeigan homályos, rettentő vidékének borzasztó szektáit, felekezeteit, démoni sötétségéből kinövő kaotikus gyülekezeteit sem, melyeket kivétel nélkül a félelem, irtózat,

vagy az őrület szül. S bár ideig-óráig léteznek csupán - míg a Tennó katonái, a militáns szerzetesrendek, vagy legfőképpen valamelyik másik démoni hatalmasság hívei ki nem irtják őket az utolsó szál 'emberig' - létükkel és tetteikkel csak bajt, nyomorúságot és pusztulást hoznak ez úgyis végsőkig gyötört világra...

ÉSZAKI BARBÁROK

Kevesen tudják, hogy a Tarin-hegységtől nyugatra, az Anublien-tavaktól északra, a Fendor-tenger vidékén emberek élnek. Alacsony termetű, sárgásbarna bőrű, fekete szemű, vékony testalkatú emberek. Északi barbároknak, olykor északi nomádoknak szokták őket nevezni. Nem csoda, hogy kevesen tudnak létezésükről, hiszen soha nem tartoztak Ynev történelemformáló erői közé. Nem is olyan régen kultúrájuk virágzott, s még Északfölde sorsának alakulásába is beleszólhattak volna talán. Csakhogy ez az időszak elmúlt; most úgy tűnik örökre elveszítették a felemelkedés lehetőségét.

A P. sz. III-IV. század tájékáról származnak az első iratok, melyekben említést tesznek egy vadászó-vándorló életmódot folytató embernépről a Fendor-tenger északkeleti vidékén. (Bizonyos jelek arra mutatnak, hogy a dwoonok vándorlásuk idején találkoztak észak barbáraival, s összetűzésbe is keveredtek velük.) A népcsoport egyik része később még északabbra vándorolt, s tovább folytatta nomád, vadászó életét. Ily módon a nép kettészakadt, a déli törzsek földműveléssel is kezdtek foglalkozni. Kultúrájuk gyorsan változott fejlődött. Néhány évszázad leforgása alatt számos várost emeltek, sőt még egy laza szövésű, ám időtálló úthálózatot is kiépítettek. A sok szempontból tipikusnak mondható természethitüket lassacskán felváltotta a kegyetlen, embervérre szomjas istenek imádata. S ez volt az a momentum, amely felkeltette Pyarron érdeklődését. A délvidéki nagyhatalom megfigyelőket és missziós barátokat küldött a vidékre, hogy megvizsgálja a róluk szállongó híreszteléseket, s ha mód adódik rá, felszámolja a kegyetlen - és számukra értelmetlen - rítusaikat. Az első misszió egy barátságos, vendégszerető népről küldött jelentéseket a szent városba. Néhány év eltelte után azonban megszakadt az összeköttetés a kiküldött megfigyelőkkel. A második misszió, melynek feladatai közé tartozott az is, hogy kiderítse, mi történt az első küldöttséggel, már egy tartózkodó, sőt esetenként ellenségesen viselkedő népről adott hírt. Jelentéseikben az is szerepelt, hogy az északi barbárok jó része elhagyta a még nem is olyan rég épült városait. Életformájukban is változásokat észleltek, hiszen az itt élő emberek kezdtek visszatérni a vadászó életmódra. A harmadik, és egyben utolsó misszió, mely mindössze egyetlen évszázaddal az első után érkezett a vidékre, már csak egy teljes barbarizmusba süllyedt, nomád életet élő népcsoportról számolt be.

Valamikori "nagyságukat" és lehetőségeik határait ma már csak találgatni tudjuk. Igaz, történetük nem vész el a ködös múlt homályában, mégis keveset tudunk róluk. Ennek oka részben az, hogy területeik elég messze esnek a civilizáltnak mondott vidékektől, másrészt, mikor elkezdtek érdeklődést mutatni irányukban, fénykorukat élték, mire azonban megtudtunk volna róluk valamit, akkorra véget ért viharos hanyatlásuk is. Mai életformájuk valószínűleg megegyezik a felemelkedésüket megelőzővel, ezt látszik alátámasztani az is, hogy az utolsó misszió már nem tapasztalta két közös tőről eredő, ám eltérő életmódot folytató nép jelenlétét. Vagyis az északi és déli népcsoport ismét azonos, vadászó-vándorló életet él. Az emberáldozás véres szokásával, ha nem is hagytak fel, annak gyakorisága és mértéke jócskán megcsappant.

Nagycsaládokba szerveződve, vad után lesve vándorolnak, gyakran megsértve más családok territóriumának határait. A családfő élet és halál ura, a közösség minden tagja kénytelen elfogadni döntéseit, végrehajtani akaratát. Ez alól még a sámán sem kivétel, bár a családban ő a második ember. A sámán tartja a kapcsolatot az életüket befolyásoló és irányító entitásokkal, vagy ahogyan ők nevezik, a segítőkkel és az ártókkal. Mágikus szertartásokat végez, mellyel a vadászat, esetleg csata kimenetelét hivatott garantálni. A sá-



mán általában külön utakon jár, nem él együtt a családdal, bár mindig annak közelében tartózkodik. Mivel a barbár közösségek nőtagjai kiváló szakértői a gyógyfüveknek, főzeteknek, ezért ritkán fordulnak a sámánhoz segítségért, akire egyébként némi félelemmel vegyes tisztelettel tekintenek.

Mindmáig nem sikerült minden kétséget kizáróan kideríteni, hogy mi lehetett az épp csak virágzásnak indult északi kultúra bukásának okozója, ám egyes feltételezések szerint Toron sötét, mágikus kísérletének esett áldozatul az északi barbárok népe.

Délvidék

A Sheraltól délre fekvő területeken legalább három olyan etnikumról van tudomásunk, melyeket ha nem is sorolhatunk minden szempont szerint a természeti népek csoportjába, hitvilág tekintetében kénytelenek vagyunk róluk ehelyt megemlékezni. Az egyik ilyen népcsoport a shadoni birodalom berkein belül keresendő. Ronna-gella tartománya nem éppen fáklyahordozója és erős oszlopa a birodalomban egyetlenként elfogadott isten, Domvik hatalmának. A shadoni Felföldön élő, erősen babonás és mélyen vallásos nép inkább a hétarcú isten előképének, Jedoménak vagy Javeának áldoz, mint magának Domviknak. Ezt az egyébként is rengeteg szabályt és tabut hordozó államvallás eretnekségnek tekinti, noha valójában Jedome, Javea és Domvik azonos. Természetesen az Egyetlen szolgái ezt a nézetet istenkáromlásnak és eretnekségnek titulálják. Ennél is érdekesebb azonban, hogy ebbe a látszólagos istenhitbe olyan rítusok keverednek, melyek egyértelműen tanúsítják, hogy az itt élő emberek egyfajta természethitet vallanak. Sajnálatos módon azonban meglehetősen keveset tudunk minderről, köszönhetően Domvik szorgos alattvalóinak, akik nemcsak eltitkolják a Felföldön összegyűjtött ismereteiket, hanem tűzzel-vassal irtják is azokat a tanokat, melyek a legkevésbé is ellentmondanak hitük dogmáinak.

A másik népcsoport, melynél legalább a gyökereit megtalálhatjuk a természethitnek, Yllinorban él. Talán meglepő, de Mogorva Chei országának kultikus szertartásaiban még élnek a természethithez köthető rítusok. Természetesen jóval kevesebb példát tudunk erre felmutatni, mint az anyaország - Ilanor - esetében, s ráadásul már halványodóban, kiveszőfélben vannak. Hozzá nem értők valószínűleg babonaságnak, esetleg ismeretlen eredetű rossz szokásnak vélhetnék ezeket a rítusokat, de - részben Ilanor ismeretében - ma már tudjuk, hogy ezek az yllinori - egykor ilanori - nép ősvallásának lassan kivesző maradványai. (Mivel ezek a elemek megegyeznek az ilanori emberek szertartásaiban fellelhető rítusokkal, ezekről ott szólunk bővebben. Bár Szépmező népének erős individualista hajlama és bizalmatlan természete révén meglehetősen kevés erről az adat.)

Minden bizonnyal akadhatnak még olyan területek - különös tekintettel a déli hegység és a Déli Jégmezők vidékére -, ahol az elemekkel viaskodó emberek a természet erőinek kegyét keresik. Ynevnek erről a legdélibb részéről azonban még szegényes, töredékes információink sincsennek. Annyit mindenesetre tudunk, hogy a déli hegység északi lejtőiről ereszkedett alá valaha Délvidék egyik, még ma is kétségtelenül természeti népe. Ők a déli nomádok néven emlegetett etnikum. Sokan és gyakorta tagadják még azt a nézetet is, hogy egyáltalán emberek volnának, ám a kutatások egyértelmű bizonyítékát adták, hogy az embernépek egyik legősibb képviselőit tisztelhetjük bennük.

Nomádok

A Déli Síkföldön élő nép - a nomádok - tagjait könnyű felismerni, hiszen jellegzetes külső jegyekkel rendelkeznek. Alacsony termetű, vaskos csontozatú, görbe lábú, napcserzette bőrű emberek. Széles járomcsontjuk felett ferde vágású, sötét gombszemek ülnek. Törzsi-nemzetségi társadalomban, egyfajta katonai demokráciában élnek.

A Pyarroni Államszövetségnek annyi gondot okozó nomádok eredetét illetően ma már általánosan elfogadott nézet, hogy bennük az emberi nem egyik legrégibb ágát tisztelhetjük, amely már igen korán (talán első ynevi megjelenése pilanatában) egy ősi inhumán kultúra befolyása - sőt fennhatósága - alá került. Ez nemcsak további fejlődésében rekesztette meg, hanem lényegében megakadályozta önálló kibontakozását; számos jeles tudós kétségbe vonja, hogy ezek a törzsek egyáltalán emberinek minősíthetők-e. Érveik súlyából sokat levon, hogy e tudósok kivétel nélkül pyarroni hiten vannak, elfogulatlanságuk tehát legalábbis megkérdőjelezhető. Mindenesetre épp az Államszövetség enysmoni térítési-telepítési akciója bizonyítja, hogy a délvidéki nomádok megfelelő előkészítés esetén egybevonhatók más humán kultúrkörökkel; semmi okunk nincs hát rá, hogy egy kalap alá vegyük őket azzal a külső- és középsőkráni népességgel, amely csupán biológiai értelemben nevezhető emberinek, máskülönben tökéletesen és maradéktalanul idomult egy inhumán civilizációhoz.

Okfejtésünk hitelét az a tagadhatatlan tény sem csorbítja, hogy manapság a törzsek egy része a Külső Tartományokban él, Krán közvetlen politikai fennhatósága alatt, és a Sötét Birodalom befolyása a többiekre is kiterjed, az egy Nasti nemzetség kivételével. Ez ugyanis másodlagos fejlemény, amit az is bizonyít, hogy messze délen, a Gyűrűhegység körül a nomádok kráni függése merőben névleges: az itt vándorló törzsek több ízben eleresztették a fülük mellett a külső hadurak háborúba hívó szavát, noha máskülönben semmivel sem kevésbé vadak és vérszomjasak rokonaiknál.

Minden jel arra mutat, hogy a nomádok távoli őseit valamikor a homályba vesző múltban egy olyan inhumán kultúra hajtotta uralma alá, amely valaha Krán komoly riválisának számított a Délvidéken. Ezek az emberek abban az időben - a Negyedkor végéről van szó! - aligha lehettek többek barlanglakó vadaknál. A szóban forgó civilizáció a Démonikus Óbirodalom volt, amelyről oly keveset tudunk, hogy még a vezető réteget alkotó faj(ok) felől sem lehetünk biztosak, ámbár valószínűsíthető, hogy kései utódaikat részben a khálok, részben az aquir szolgafajok között kereshetjük. Az Óbirodalom végül elbukott a Kránnal vívott háborúban, amelynek részleteit nem ismerjük, ám minden bizonnyal titáni méretű lehetett. Ezután, úgy tűnik,

olyasféle folyamat játszódhatott le, mint a hetedkori enysmoni térítés: a Sötét Birodalom fennhatósága alá vonta az ellenséges szolgálónép egy részét. (Minden bizonnyal ők voltak az első emberek, akik a Kosfejes úr hitére tértek.) A Krán fennhatósága alá kényszerített törzsek azonban - a Ranagol-hit viszonylagos toleranciája jóvoltából - megőrizték eredeti vallásuk és kultúrájuk bizonyos kulcselemeit.

A délvidéki nomád törzsek ma kivétel nélkül mind démonimádók, ami Kránban példa nélkül áll. (A kráni közfelfogás a démonokat elsősorban nagyerejű, bár veszedelmes szolgáknak tekinti; isteni hatalomként Ranagolon kívül csupán a Káosz-angyalokat és - ritka esetben - egyes ősaquirokat tisztelnek.) Ebben az Óbirodalom hivatalos államkultuszának csökevényes továbbélését láthatjuk.

A démoni fennhatóság kényszerű felvállalása óhatatlanul rajta hagyta bélyegét a nomád társadalmon, amelyet a zűrzavaros szervezeti viszonyok mellett az emberi élet és méltóság tökéletes semmibevétele jellemez. A Kránban okkal feltételezhető szigorú hierarchikus rendnek e törzsekben nyomát sem találjuk: az egyén hatalma addig ér, ameddig a fegyvere. Ez egyrészt azt eredményezi, hogy ember ember elleni viadalban a nomád harcos félelmetes ellenfél; másrészt viszont azt hogy az egyes törzseket csak egy-egy kívülről rájuk telepedő zsarnok szervezheti ütőképes katonai haderővé. Az Első Nomádjárás idején ez a személy egy Középső-Kránból száműzött aquir dinaszta volt, akit forrásaink csak Gyászasszony néven emlegetnek, bár a női nemhez tartozása nem bizonyítható; a Második Nomádjárás központi irányítóját, Táltos Tuvas Tegin sámánt kifejlett démoni avatárnak vélik; a Harmadikat egy toroni származású kalandozó, Aran dar Shakass vezette. Kevésbé közismert tény, hogy P. sz. 2366-ban volt egy Krán ellen intézett nomádjárás is - a nomád szájhagyomány a Megürült Nyergek Esztendejeként tartja számon -, melynek élén bizonyos Uar kán állt, akiben egyesek egy kalandor dzsenn herceget, mások egy alakváltó sárkányt látnak. Vakmerő vállalkozása következtében hatvankét pusztai törzs veszett ki magtalanul; maga Uar kán fogságba esett, és kiszolgáltatták az Akasztott Királynak, akinek tartományából sem ő, sem az őt kísérő őrök nem tértek vissza soha többé.

Az Államszövetség tagjai megelégelték a nomádok állandó zaklatásait, és közös akcióra szánták el magukat. P. sz. 3683-ban - mindössze hét esztendővel a Dúlás után - hadjáratot indítottak a pusztákra, ami eleinte elsöprő sikerrel kecsegtetett. A helyzet hamar megváltozott. Amikor beljebb hatoltak a prérin, elbizakodottságuknak köszönhetően kudarcot kudarcra halmoztak, a nomádok helyismeretük és sajátos harci technikájuk révén kezdtek felülkerekedni. Az államok szövetsége erőtartalékait mozgósítva újabb támadásra szánta el magát. Amikor a második hullám is kezdett kimerülni, fegyverletételre és békekötésre szólították fel a közben laza szövetségre lépett nomádokat, akik hajlottak a békére, mivel szövetségük nem funkcionált valami jól.

A béke P. sz. 3689-ben megköttetett. A nomádok ismét visszaszorultak a belső pusztákra, sőt még térítőket, misszionáriusokat is kellett fogadniuk. A térítők eleinte erős kísérettel, harcosokkal, paplovagokkal érkeztek, és az esetek többségében a törzs sámánját megölték - első dolguk általában ez volt -, de a térítés mégis sikertelennek volt mondható. Később a térítő mozgalom lankadni látszott, és a nomádok hamar rájöttek arra, hogy érdemes a missziós barátokat mielőbb kiirtani. A szövetségesek nemigen tudtak a békefeltételek ilyen durva felrúgására reflektálni, hiszen időközben kezdetét vette a manifesztációs háború. Abból a szempontból azonban mindenképpen sikerrel járt a hadjárat, hogy egy időre elment a nomádok kedve az államközösség elleni nagyobb akcióktól. A térítési kísérletek kizárólag Shadon határvidékén jártak eredménnyel. A Shadon-melléki nemzetségeknél sajátos keverékvallás jött létre a nomádok úgynevezett szellemhitéből és Domvik vallásából. Shadon nem titkolt szándéka, hogy ezt szépen lassan Domvik kizárólagos kultusza váltsa majd fel.

A délvidéki nomádokban sokan hajlamosak az emberiség engesztelhetetlen ellenségeit, Krán-vazallus korcsokat látni, akik csak megvetésre és gyűlöletre méltók; e vélekedés - érthető módon - leginkább Yllinorban és az Államszövetség területén elterjedt, hiszen ez a két ország szenvedett és szenved legtöbbet a kóborló törzsek rendszeres rablóportyáitól. Ám éppen a Pyarron hűségére vont ensymoni Nastik példája mutatja, hogy elhamarkodott volna általánosításokba bocsátkozni; ezeknek az újhitű nomádoknak a vitézsége, bátorsága közmondásossá vált a Krán és - újabban - Amhe-Ramun ellen vívott háborúkban. A nomádok kultúrájáról talán elfogulatlanabb képet festenek azok a lar-dori historikusok, akik inkább a sorsuk mélyén fölsejlő tragikumot hangsúlyozzák. Hiszen Dél-Yneven velük kezdődött az emberiség története, csak éppen túl korán jelentek meg, amikor még sem számban, sem hatalomban nem vetekedhettek az akkortrtájt e vidéken uralkodó inhumán ősnépek civilizációival. Bukásuk és alávetésük tulajdonképpen törvényszerűnek mondható: ez vezetett ahhoz, hogy szembekerültek saját fajtájukkal, s zömükben mindmostanáig idegen erők szolgái, játékszerei maradtak.

Silasius Senex, a Fehér Páholy bölcse, az inhumán népek nagytudományú kutatója Ó-Pyarron falain harcolt ellenük a Dúlás esztendejében; nomádok égették föl udvarházát, nomádok vetettek üszköt szeretett bibliotékájára, nomádok hurcolták el családját rabszolgaságba a Fekete Határ mögé.

"*Nem árulók ők; áldozatok inkább*" - írta róluk néhány évvel később, hírneves *Magiatrix*ében.

A nomádok hitvilágában - amit ők maguk szellemhitnek neveznek - nagy szerepet játszanak a különféle szellemek és démonok. Sokféle szellemet tartanak számon, melyeknek többsége gonosz, ártó szándékú. A nomádok univerzuma három részből épül fel: Földvilág, Szellemvilág, Túlvilág. A Földvilág - ez az a hely ahol maguk is élnek, tehát a mi felfogásunk szerint az elsődleges sík - közepén - ezt egykori őshazájuk területére, a Déli Jégmezők vagy a Délihegység vidékére teszik -, a világ köldökén található a hatalmas világfa, világoszlop. A világfa ágai a Szellemvilágba, gyökerei pedig a Túlvilágba nyúlnak. Egyes tudósok vélekedése szerint a nomádok ezen képzeteinek valóságos alapjai vannak; ugyanis a Szellemvilág szerintük azonos az asztrál- és mentálsíkokkal,

míg a Túlvilág a démoni és külső síkokkal. Noha ez valóban frappáns teória, megdönthetetlen bizonyítékkal azonban mindeddig nem szolgáltak azok a vallástudósok, akik ezen nézeteket vallják. Kétségtelen azonban, hogy a nomádok sámánjainak valóban van némi mágikus hatalmuk. (A sámán kifejezést talán fordíthatnánk úgy is, hogy ők a nomádok papjai, hiszen szerepkörük némileg hasonló, de azonnal látni fogjuk, hogy ez elhamarkodott lépés volna.)

A sámán egy viszonylag szűk körű közösség mágikus-spirituális igényeit kielégítő személy. Feladatköre tehát részben kultikus (papi), részben pedig világi (varázsló) jellegű, ám a hangsúly egyértelműen az utóbbin van. A közösség tagjai nem azért fordulnak hozzá, hogy lelki vigaszt nyújtson nekik, felkészítse őket a halálra vagy ősi mítoszokat magyarázzon - hanem azért, hogy erőt öntsön a törzs harcosaiba, rontást bűvöljön ellenségeikre, mágiájával biztosítsa a vadászat sikerét. Tudják róla, hogy kapcsolatban áll a túlvilági hatalmakkal, de nem a szolgájuk vagy az igehirdetőjük.

Egy adott közösségben mindig csak egy sámánt találunk, riválist sohasem tűr maga mellett. Amikor viszont érezni kezdi halála közeledtét, esetleg valami különösen kockázatos vállalkozásra készül, akkor utódot választ a tehetséges és becsvágyó ifjak közül, és beavatja. A hagyomány nincs írásba fektetve, hanem szóban öröklődik tovább nemzedékről nemzedékre.

A beavatási láncolat természetesen roppant törékeny, a sámán váratlan halála esetén könnyen megszakadhat. Legalább ekkora kockázatot jelent azonban a túlságosan korai beavatás is: ilyenkor gyakran megtörténik, hogy mester és tanítványa riválist látnak egymásban, és egyikük meggyilkolja a másikat. Ha a mester marad felül, könnyen előfordulhat, hogy hibája miatt túl óvatossá válik, és végzetesen késlekedik a következő utód kiválasztásával; ha a tanítvány, akkor fennáll a veszélye annak, hogy csekélyebb hatalmú sámán válik belőle, mert mestere még nem árulta el neki minden titkát, s hatalmának egy részét magával vitte a sírba.

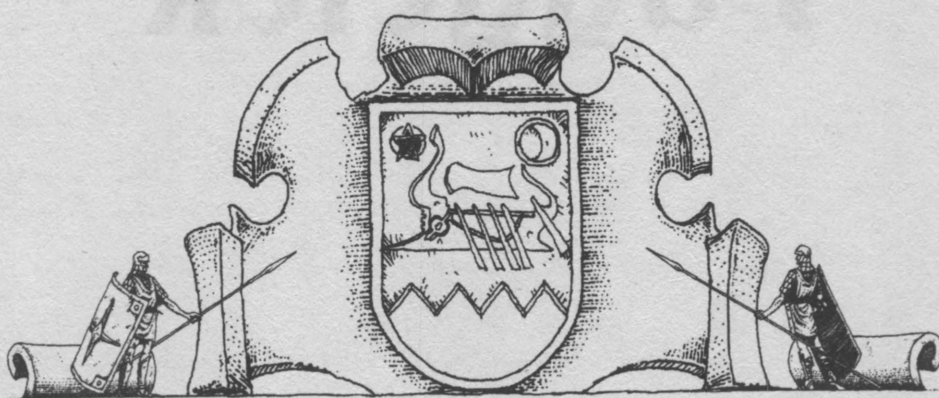
A sámán nélkül maradt közösség súlyos helyzetbe kerül: az ilyen primitív, civilizálatlan törzsek természetfölötti pártfogók híján teljesen kiszolgáltatottá válnak. A lassú, de biztos felmorzsolódást csak úgy kerülhetik el, ha csatlakoznak egy sámánnal rendelkező rokonközösséghez, és vállalják az ezzel együtt járó alárendelt szerepkört. Ez a folyamat idővel népes törzsszövetségek kialakulásához vezethet, amelyekben az egyes népelemek között bonyolult tekintélybéli hierarchia jön létre, annak tükreként, hogy melyikük milyen régen csatlakozott a magközösséghez. E szövetségeket egyes etnográfusok sámánbirodalmaknak hívják, az elnevezés azonban helytelen, mert lehetnek bármilyen gazdagok és erősek, létezésük továbbra is a beavatási láncolat függvénye, amely esetükben a körülmények szerencsés összejátszása folytán igen hosszúra nyúlt, de ugyanolyan ingatag alapokon áll. Ha az ilyen “birodalmak” elvesztik sámánjukat, éppúgy széthullanak, mint az alig pár tucat főt számláló nemzetségek.

Fordított helyzet, hogy tudniillik egy sámán közösség nélkül marad, szinte sohasem következik be - legfeljebb akkor, ha valami szörnyű csapás sújtja a törzsét, és rajta kívül senki nem marad életben, esetleg csupán maroknyi hírmondó. Ez az állapot sohasem tartós, mert az elárvult sámánokban a többiek mindig vetélytársat sejtenek, ezért kímélet nélkül fölkutatják és elpusztítják őket. Ha nincs teljesen egyedül, maradék társait erőszakkal, jogfosztott páriaként besorolják a saját közösségükbe; azok viszont a halálnál is rosszabbnak tartják ezt a sorsot, s inkább utolsó leheletükig harcolnak vezetőjük oldalán.

Tagadhatatlan, hogy a sámánok ellátnak bizonyos szakrális feladatokat, de ez bármilyen mércével mérjük is, csökevényesnek mondható. Ez részben annak köszönhető, hogy a nomádok spirituális szükségletei lényegesen alacsonyabb szintűek, mint a civilizált vagy akár a félnomád (lásd keleti barbárok) népek hasonló jellegű igényei. Másrészt viszont abból adódik, hogy a szellemhit, bármily meglepő is, nem valódi vallás. Ezt a következtetést már a P. sz. 1600-as években levonta a kor méltán legnagyobb vallástudora, az erioni származású Hegrom Guimek. Megközelítése azonban annyira újszerű volt - s ráadásul konkrét bizonyítékokkal sem tudta alátámasztani érvelését -, hogy tudós körökben még felháborodást sem váltott ki feltételezése. Mára azonban már kezünkben van annak bizonyítéka, hogy Hegrom Guimek nem csak teóriát gyártott, hogy megmagyarázhassa a nomádok sajátos heidelmeit, de hihetetlen éleslátásról tett tanúbizonyságot, amikor szegényes adataiból a megfelelő következtetéseket vonta le. Ez a bizonyíték a sámánok mágiája. A sámánok ugyanis valóban rendelkeznek egyfajta varázshatalommal, és - hála Krad felkentjeinek - mostanra már ezt a varázshatalmat szinte teljes egészében ismerjük. Alapos vizsgálatok bebizonyították, hogy a sámánmágia semmilyen tekintetben nem nevezhető szakrális mágiának, sőt bizonyosságot nyert, hogy a tapasztalati mágia egy kevéssé ismert formájához tartozik.



Függelék



Manaháló

Torz mágia

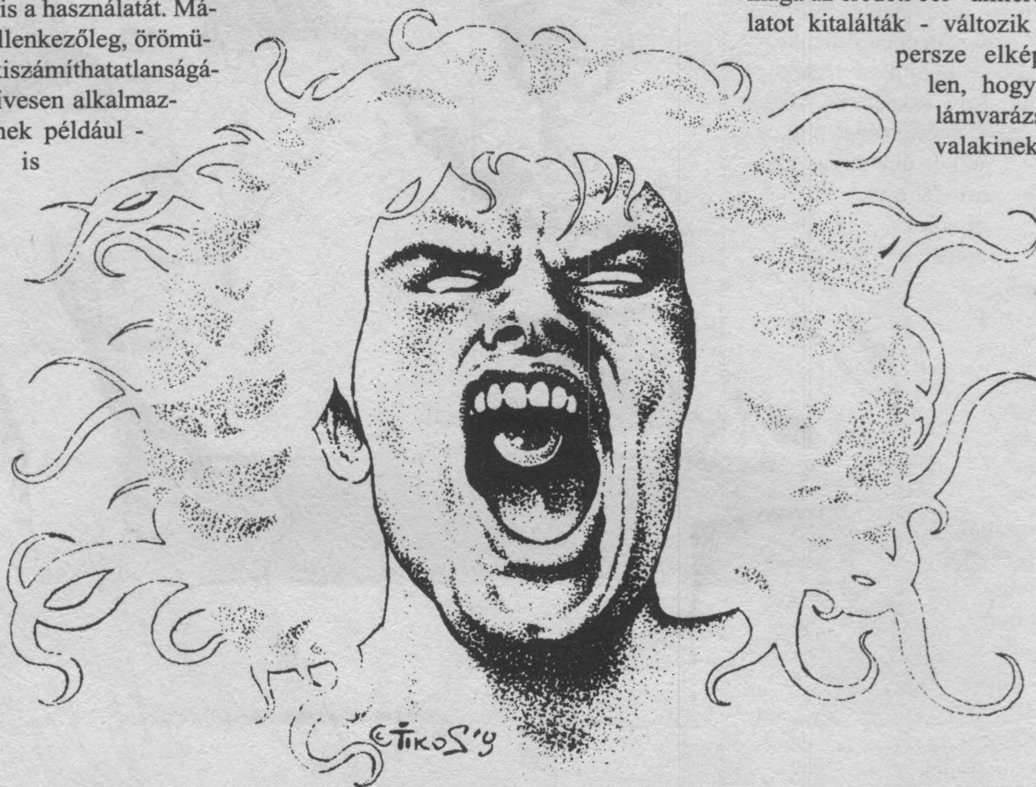
E mágiaforma a manaháló folyamatos áramlásában rejlő lehetőségeket használja ki. Észak tudós koponyái meggyőződésel vallják, hogy nem egyéb a Káosz mindenüvé befurakodó, ártó hatalmának megnyilvánulásánál. Alkalmazói sohasem lehetnek biztosak abban, hogy valóban az lesz-e mágiájukból aminek ők szánták.

A torz mágia, mint neve is mutatja, eltér a hagyományos mágiaformáktól, noha azok szabályain alapul. Vannak, akik irtóznak minden formájától - ilyen minden varázstudó, akinek jellemében nyomot hagyott a Rend -, s szigorúan tiltják tanítványaiknak is a használatát. Mások épp ellenkezőleg, örömüket lelik kiszámíthatatlanságában és szívesen alkalmazzák. Ilyenek például - ha nem is azonos szándékkal - Arel vagy Tharr papjai.

Külön megjegyzést érdemelnek a varázslók, akik - jellemüktől függetlenül - soha nem alkalmazzák, mert használatát lealacsonyítónak tartják.

A torz mágia lényege, hogy a felhasználója egy általa ismert varázslatot csonkán, szándékosan hiányosan alkalmaz. Csupán a vázát, az adott kereteket határozza meg, s kevesebb Mp-t áldoz rá. Annyit azonban mindenképpen fel kell használnia, amennyi az adott varázslat manaigényének háromnegyede. Ez az a váz, amely meghatározni hivatott a mágiát. A hiányzó manát a varázslat létrejötte tépi ki magának a manahálóból. Ám egy ilyen tökéletlen varázslatnak korántsem biztos, hogy előre kiszámítható következményei lesznek. Minden egyes hiányzó Mp 20%-kal növeli annak valószínűségét, hogy az adott mágia ne rendeltetésszerűen viselkedjék. Ennek megfelelően az 5 vagy több hiányzó Mp-tal szabadjára engedett varázslatok bizonyosan nem a várt eredményt hozzák majd. (Leszámítva persze azt, ha valakinek éppen ez volt a célja.)

Az így létrejött torz varázs többféleképpen működhet, s mindig a KM tiszte eldönteni, hogy a változás miben jelentkezik. Lehet, hogy a cél változik meg, s egy személy helyett egy egész területre kifejti a hatását, az is elképzelhető, hogy az erőssége változik meg, ám az sem ritka, hogy maga az eredeti cél - amiért a varázslatot kitalálták - változik meg. Az persze elképzelhetetlen, hogy egy villámvarázs hatására valakinek szakálla



nőjön, de az eredeti cél önmagából kifordult, korcs változatai igen nagy valószínűséggel jelentkezhetnek. A villámnál maradva nem kizárt, hogy az áldozat kék szikrákkal borítva rángatózva terül el, de az sem, hogy a villám sistergő, rángó energiaviharrá változik és mindenkin végigver az áldozat környékén, leszámítva az eredeti célpontot.

Amiért a legtöbben ódzkodnak a használatától, az mégis az, hogy a hatás gyakran magát a megidézőt is bajba sodorhatja. A százalék meghatározásánál a 01 automatikusan ezt jelenti, de természetesen nem csak ekkor következhet be. A KM-nek minden tíz alatti dobásnál érdemes fontolóra vennie, hogy a baleset bekövetkezik-e.

Torz mágiát csakis szándékosan lehet alkalmazni. Véletlenül nem születhet ilyen varázslat!

Azokon a helyeken, ahol manatúlcsordulás tapasztalható, nem ritka, hogy a varázslatok leszaggatják magukról a rájuk aggatott kötéseket és, a torz mágia hatásainak megfelelően fognak viselkedni.

Manacsapdák

Akadnak olyan mágikus eszközök is, amelyek nem manamentes területet hoznak létre, hanem éppen ellenkezőleg: magukhoz gyűjtik a térségben áramló mágikus esszenciát. Ezek minden esetben mesterséges dolgok, tehát kivétel nélkül dinamikus gócpontoknak minősülnek. Akadnak olyanok, amelyek szinte egy szempillantás alatt magukhoz rángatják a környezetükben található manát, mások szépen, lassan csapolják meg a hálót. Legyen bárhogy is, az eredmény egy - a környezettől eltérő (töményebb) manasűrűségű - terület lesz, melynek méretét kizárólag a manacsapda (manacsapdák) erőssége határozza meg.

Ezeket az eszközöket sem lehet természetesen bármely elhagyott pincében megtalálni. Elkészítésére kizárólag varázslók - és egyesek szerint Adron papjai - képesek.

Bármily erősek is legyenek azonban ezek a szerkezetek, varázslatok, stb., a természet törvényeivel nem képesek dacolni. Legtöbbjük csak kis területen fejti ki a hatását, és közepes manánál töményebb koncentrációt nem tudnak előállítani. A legerősebb manacsapdák is legfeljebb koncentrált manamennyiséget gyűjthetnek össze.

Akadhatnak olyan manacsapdák is, melyek megakadályozzák, hogy a közelükben összegyűlt mana a későbbiekben elszivárogjon más - kevésbé telített - helyekre. Legjobb ismereteink szerint erre csakis a nagy varázslóközpontok manacsapdái képesek, így egyfajta manahálón kívüli gócpontokat hozva létre. Ezeken a helyeken egyirányú a manaáramlás, s kis területük miatt a térképen sem tüntettük föl őket. Mégis bárki kikövetkeztetheti, hol vannak.

Doran, Lar-dor és Új-Pyarron varázslói látták el saját központjaikat ilyen, a szűk környezetüket befolyásoló csapdákkal. Ezeken a helyeken a manasűrűség mindig a koncentrált kategóriába esik, s a mesterséges visszaáramoltatás is megoldott.

A Doran helyét kijelölő varázslók annak idején pontosan azért választották meg ki a leendő iskola helyét híg manájú területen, hogy a későbbiekben magukat manacsapdákkal felvértezve legyenek képesek dolgozni. A fáradozás oka egyszerű: míg ők maguk bőséggel el vannak látva a varázsláshoz szükséges energiával, a várost esetlegesen kívülről ostromlók folytonosan manahiánnyal küszködnének.

Doran mérföldes körzete a manacsapdáknak köszönhetően gyakorlatilag manamentes területnek minősül.



Antiss



Az első kötetben már bepillantást nyerhettünk az Antissre, nagyjából megvizsgálhattuk kialakulását, és felsoroltuk, kik is azok, akik jelen lehetnek ott.

Láthattuk, hogy az Álomsík a teremtett lények álmaiból áll össze, s hogy a lélek így eredendően kötődik az Antisshez. Az álmok ugyanis a lélek legközvetlenebb, legőszintébb megnyilvánulásai, Noir papjai szerint egyenesen ők mozgatják a világot, hisz mindenki egész élete során álmainak beteljesítésén fáradozik. Az álmok feletti befolyás ezért erősen meghatározza az anyagi létet. Innen származik mindazok hatalma, akik tevékenyen részt vehetnek az álmok ellenőrzésében.

Az álmok jelentik a való világ és az Antiss közötti misztikus kapcsot - ezen a mezsgyén haladnak Noir és Morgena papjai is. Ebből táplálkozik erejük, álomsíkbeli befolyásuk, csakúgy mint az álmok létezésén kívül a misztikus mágia, az álomvarázslatok létrehozásának képessége. Mindezek miatt a mágiával befolyásolt álmok magára a teremtményre, annak lelkére hatnak.

Noir papjai sokkalta komolyabban veszik az Álomsíkon betöltött szerepüket, mint Morgena beavatottjai. Éppen ezért jobban is ismerik az Álomvilágot, sokkal inkább tisztában vannak törvényszerűségeivel. Morgena hívei viszonylag új jövevények a síkon, még csupán próbálgatják a hatalmukat. Tény, hogy ők is ismernek néhány varázslatot, ám repertoárjuk korántsem annyira teljes, mint Noir híveié. Noir papjai ismerhetnek olyan teremtményeket, helyeket is, melyek immáron önállóan tevékenykednek az Antissen, és saját hatalmuk, mágiájuk is van. Alkalomadtán ezeket a varázslatokat is meg lehet tanulni, ám Noir papjain kívül ez csak nagyon keveseknek sikerült eleddig.

Fontos leszögezni, hogy míg mindannyian álmodunk valamilyen formában, mindazok száma, akik tevékenyen is részt tudnak venni az Álomsík alakításában, az előbbi számhoz képest elhanyagolható. Ynev legtöbb településén nincsenek ilyen személyek, a nagyvárosokban is legfeljebb 2-10 fő körül lehet a számuk. Legtöbbjük magányos szerzet, egyedül próbálja megoldani a problémáit, akad olyan is, akit a világ dolgai már egyáltalán nem érdekelnek. Éppen ezért annak az esélye, hogy egy partiban kettőnél több legyen azok száma, akik az Antissen komoly hatalommal bírnak, egész egyszerűen elhanyagolható.

Lássuk, kik is azok, akik az Antisst járhatják!

Az Álomsíkon tudásuk alapján csoportokba sorolhatjuk azokat, akik tudatosan képesek az Antisst járni. Két csoportjukat kell megkülönböztetni: a "szakrális" és "világi" csoportokat.

A szakrális csoportok mindegyike valamilyen szempontból érdekes a papi vonatkozásai miatt. Mint már láttuk, Noir hívein belül két különálló csoportot különböztetünk meg: a Befogadottakat és a Bálványtagadókat. A Befogadottak elfogadják az Antiss törvényeit *(Papok, paplovagok I. 106.o.)*, míg a Bálványtagadók semmibe veszik azokat. Morgena papjai nem ismerik a törvényeket ilyen formában, következésképpen nem is fogadhatják el. Az azonban rájuk is igaz, hogy az itt megszerzett hatalmat, varázserőt szentnek tartják, hogy csakis a legvégső esetben gyilkolnak az Antissen, s hogy segítik növendékeiket is az Antissen való boldogulásban.

A "világi" csoportba többen tartozhatnak. Hatalmuk azonban meg sem közelítheti az előbb említettekét.

Elsők között azokat kell megemlíteni, akik rendelkeznek az Antissjárás nevű képzettséggel *(Papok, paplovagok I. 146.o.)*. Ők akár még befolyásolhatják is az Álomsíkot. Képzettségük mértékétől függően cselekedhetnek, egészen ritkán még az Antiss energiáit is képesek lehetnek irányítani.

Azok, akik csak "egyszerűen" álmodnak, szintén az Álomsíkon vannak, hiszen ők azok, akik táplálják, éltetik ezt a világot. Jelen vannak, majd álmuk végeztével ismét eltűnnek innen. Az esetek többségében az Antiss külső rétegeiben jelennek meg, itt fenyegeti őket a legkevesebb veszély, nem kell a belső részek önhatalmúan burjánzó, helyenként korlátok közé szorított tartományaiba behatolniuk. Megfelelő tudás nélkül igen veszedelmes lehet, ha ide tévednének. Azok, akik ártani akarnak nekik, elsősorban ezért hozzák őket a belső vidékekre, s ez magyarázza azt is, hogy az álmodók jelentős részének - lévén csak a peremvidékeken tartózkodnak - nem esik komoly baja, ha elalszik.

Akadnak persze az Álomsíkon honos teremtmények is. Jelentős részük nem rendelkezik olyan hatalommal, mely a sík folytonosan változó (a külső rétegektől, az álmodóktól, befelé áramló) energiáit felhasználja és átalakítsa, ám ők is veszélyt jelenthetnek az óvatlan utazóra.

NJK-k és szörnyek az Antissen

Ejtsünk néhány szót az Antiss állandó lakóiról is! Anyagtalan entitások ők, leginkább az asztrál- és mentállényekhez hasonlíthatók. Mindegyikük rendelkezik az ún. *Kiegyensúlyozottság* jellemzővel (mely a *Bestiáriumban* található Intelligencia antissi megfelelője), és megvannak a saját céljai, amelyek "jelleméből", törekvéseiből és lehetőségeiből következnek. Ellentétes hatásaik az Álomsíkon kioltják egymást, így biztosított az Antiss egyensúlya. Néhány fajtájuk fölött a papok varázslataik segítségével időleges uralmat szerezhetnek. Ennek azonban a legtöbb esetben nagy ára van... Mint minden Antiss-lakó, ők is a lélek energiáiból táplálkoznak; a papnak segítségükért ezzel kell fizetnie, ha magához rendeli őket.

Akadnak közöttük sötét eszközökkel az Álomsíkhoz láncolt lelkek vagy egyéb entitások. Megkeseredett szemléletű, legtöbbször a végletekig gonosz bestiák, amelyek a halandók lelkének kiszipolyozásával igyekeznek szert tenni arra az energiára, aminek segítségével kiszabadulhatnak a síkról. A legtöbb azonban eleve az Álomsíkon létező lény. Eredetük tulajdonképpen közös: a Teremtés kezdetéig nyúlik vissza. Bennük sejthetjük az istenek mentális és asztrális operációi előtti idők egyes démontípusait, akik az istenek akaratát közvetítették a teremtmények felé.

Ezek az entitások igen nagy hatalommal bírnak. Össze sem mérhetők velük azok, amelyeket csak kódorgóknak vagy búlelkeknek nevezünk, és olyan valaha élt emberek lelkei, akik gonosz praktikák eredményeképpen ragadtak az Antissen. Az újjászületés körforgásából jó időre kiszakadtak, ezért érthető, hogy megkeseredett, rosszindulatú lények. Az álmok energiáit szipolyozzák.

Egyes Bálványtagadók - vagy ahogy Noir papjai nevezik őket, Álomkufárok - mákonyfüvekkel segítik az álmok létrejöttét, akár rájuk is szoktatják a halandókat. Aztán varázslataikkal az Álomsíkhoz kötik a legyengült, már inkább csak örökös révületben tengődő lelkeket, hogy energiájukat végérvényesen az Antisshez láncolják. Ezekből lesznek a más lelkek kiszipolyozásából táplálkozó szörnyetegek. A Tükörvilág rabjai, rosszindulatú asztrál- és mentálbestiái ők, örökös bosszúra szomjaznak azért a szenvedésért, amire gyarló anyagi testük kárhoztatta őket.

Akadhatnak olyan rettenetes szörnyetegek, amelyek az álmokból szabadulnak az Antissre, hogy azután az őket álmodó ébredésével meg is szűnjenek. Ezek nem jelentenek komoly veszélyt, lévén legalább annyira idegenek ezen a világon, mint az álmodó. Mihelyt azonban valaki vagy valami - az Álomsíkon végtelen lehetőség adódik - kiszakítja őket az álomból, és a sík részévé teszi, akár öntudatra is ébredhetnek, s komoly fenyegetést jelenthetnek az Antisst járókra.

Tudunk olyan lényekről is, amiknek nem természetes otthonuk az Antiss, csupán mágikus módszerekkel juttatták őket oda. Ezek különféle sötét alkuk résztvevői: miután végrehajtottak valami feladatot, a felettük uralkodó mágiahasználó feloldja a börtönük kötéseit, és visszanyerik szabadságukat. Leginkább a démonológia tudásanyagához hasonlíthatók azok a módszerek, amelyek az Antissre juttatták őket.

A felsoroltak rendkívül változatos és hihetetlen lények lehetnek, a fentiek alapján a KM fantáziájára bízzuk kidolgozásukat.

Az Antisst járó Álomkufárok a játékházak és a mákonyfüvek forgalmazásából megteremthetik maguk számára azt a világi hatalmat, befolyást és vagyont, melynek segítségével akár a magaspolitika eseményeire is nyomást gyakorolhatnak. Ynev történelmében több olyan esetről is tudunk, amikor politikai intrikák miatt bíztak meg orgyilkosokat egy-egy fontos személy félreállításával. Így el is érkeztünk az Antiss talán legveszedelmesebb formálóihoz, az Álomgyilkosokhoz.

Minden Bálványtagadó között talán ez a legfüggetlenebb kaszt. A játékban kizárólag NJK-ként vehetnek részt. Noir hatalmát nemcsak az Antiss energiáinak növelésére használják, hanem képességeikkel egészen mindennapos megbízatásoknak is eleget tesznek. Olyasféleképpen működnek, mint a sötétebb hírű orgyilkos klánok - csak éppen az Álomsíkon teszik el láb alól a megbízóik által kiszemelteket. Rendkívül veszélyesek, mert gyakorlatilag egyáltalán nem hagynak nyomot az anyagi világban, és az Antissen is igen nehéz ellenük védekezni.

Áldozatukat álmukban lepik meg, ahová varázslattal is "átrángathatják". Az alvó - és a legtöbb esetben teljesen kiszolgáltatott - célponttal aztán könnyűszerrel végezhetnek, képességeik segítségével. Nem véletlenül félik és rettegik őket Ynevszerte még azok is, akiknek egyébként nagy hatalom összpontosul a kezében. Mivel akárki felfogadhatja őket - no meg mert kivételesen veszélyesek és lenyomozhatatlanok -, az összes, magára valamit adó szervezet a Befogadottak által különlegesen kiképzett álomstrázsákkal védekezik ellenük. Ez az oka annak, hogy létszámuk tevékenységük - különleges mágiájuk és képességeik dacára - rendkívül korlátozott, nem is vállalnak el akármilyen megbízást. Szigorú titokban működő szövetségeik a végletekig óvatosak, többször is lenyomoznak minden megbízót és áldozatot, mielőtt igent vagy nemet mondanak a felkérésre. A fentiek miatt nagyon nehéz rájuk bukkanni, kivételes befolyással és alvilági kapcsolatokkal kell rendelkeznie annak, aki velük akar dolgoztatni. Áraik csillagászatiak - bár igen keveset tudunk róluk, azt beszélik magasabb körökben, hogy egy ereni diplomatát, aki bizonyos toroni Nemesi Házakkal folytatott politikai tárgyalásokat, ismeretlen érdekeltségek kerek tízezer északi aranyért állíttattak félre egy Álomgyilkossal.

Az Antiss mágiája

Említettük, hogy az Álomsík energiáján egy különös mágiahasználati módszer alapszik. Ezt hívjuk az Antiss mágiájának, vagy más néven *álommágiának*. Gyakorlására kizárólag néhány Antiss-lény, a Lélekőrök, Noir és Morgena papjai és maroknyi kivételezett képes.

Hogy Noir és Morgena papjai, illetve egyes Antiss-lakók miért képesek az Álomsíkon (is) varázsolni, talán nem kell különösebben részletezni. Hogy azok, akik az anyagi világban mágia létrehozására képtelenek, miért tehetik ezt meg az Antis-

sen, az már bonyolultabb dolog.

Persze erre is csak azok képesek, akiknek lelke meglehetősen szilárd, jól ismerik az Álomsíkot, és persze nem utolsósorban találkoztak olyanokkal, akik feltérképezve őket, méltónak gondolták az Antiss varázslatainak alkalmazására. Azok, akik nem élvezik egyetlen, az Álomsíkot uraló isteni lény bizalmát, (tehát nem annak papjai), csakis akkor használhatják ezeket a varázslatokat, ha Akaraterejük, Asztráljuk és Intelligenciájuk legalább 14, és rendelkeznek az *Antissjárás* képzettség mesterfokával. Ezenkívül Antissen való tartózkodásuk során találkozniuk kellett olyanokkal, akiknek bebizonyították, hogy alkalmasak az Álomsík mágiájának forgatására, akiktők megtanulhatták annak varázslatait. Hogy ez miként történik, arról a varázslatok leírásánál olvashattok bővebben.

Az Álommágia - ahogy neve is utal rá - a lélek legközvetlenebb megnyilatkozási formájára, az álomra (következésképp magára a lélekre) hat. Ez a hatás az Antiss energiáiból táplálkozik, az Antissen jön létre, ezért tehát csakis ott nyilvánulhat meg! Nem pusztító típusú mágiáról van szó, hanem teremtő vagy még inkább befolyásoló varázslatokról. Az Álommágia kizárólag arra alkalmas, hogy az Antisst, az ott tartózkodókat, azok érzelmeit megváltoztassa - tehát minden cél, ami az áldozat anyagi testének rombolására irányul, kudarcot vall. Miután befolyásolásról van szó, a varázslatok alanyára csak közvetetten lehet hatni. Ez alól csak az álombeli halál kivétel - bár ez esetben sem az anyagi test rombolása miatt következik be a halál, hanem a lélek sérülései miatt.

Fontos jelezni, hogy csakis azok a varázslatok számítanak Antiss-varázslatnak, melyeket az Álomsíkon hoznak létre. Az alább következők csakis ezekre vonatkoznak. Minden egyéb mágia - akár az álmokat befolyásoló varázslatok is - a hagyományos varázslatok közé tartoznak, hiszen az illető, aki létrehozza őket, nem az Álomsíkon, hanem a való világban tartózkodik. Az ilyen "világi" álombefolyásoló varázslatokról a *Papok, paplovagok* kiegészítőben Noirnál és Morgenánál, az *ET*-ben pl.: a Boszorkánymágiánál olvashattok. Az Antiss-varázslatokat kizárólag azok alkalmazhatják, akik az Álomsíkon tartózkodnak és valakitől - az Antissen - megtanulták azok



használatát. Ezeket a varázslatokat nem Mana-pntokból, hanem az Életerő itteni megfelelőjéből az ún.: Lélekpontokból kell létrehozni. (Lásd *Életerő*)

A varázslatok csak akkor hatnak áldozatukra, ha az éppen álmodik, tehát jelen van az Antissen. Ha a varázslás ideje alatt az áldozat felébred vagy éppen felriasztják álmából, a kívánt hatás nem jön létre! Ekkor ugyanis megszűnik a közvetlen kapocs az áldozat és az Álomsík között. Hogy ezt a pap elkerülje, a legtöbb esetben - ha teheti - előre "kezeli" az áldozatát. Ennek több módja is létezik. Teheti mákonyfüvekkel, amelyek megnehezítik az ébredést és az alany felébresztését. A legtöbb esetben a füvek füst által vagy ételekben jutnak az áldozat szervezetébe, aki a mákonyfű erősségétől függően módosított Egészségpróbát köteles tenni. Ha az sikeres, a mákonyfű nem fejti ki rá hatását. Innen világos az, hogy nem csupán az Álomkufárok használnak mákonyfüveket - azonban egyedül ők szoktatják rá áldozatukat.

Furfangosabb módja lehet a befolyásolásnak az, ha a pap áldozatát "jóslatokkal" teszi hiszékenyebbé. Mivel ugyanis a pap képes akaratával és varázslataival átalakítani az Antiss képét, olyan álmokat láttathat áldozatával, amikre felhívhatja annak figyelmét. Így a pap "megjósolja" az áldozat álmait, a bizalmába férkőzik és a legtöbb esetben már nyert ügye van. Mindez úgy segítheti egy-egy varázslat létrejöttét, hogy a pap meggyőzi áldozatát arról, hogy neki hosszabb, nyugodt pihenésre van szüksége. Ekkor az áldozat maga teremt olyan körülményeket, hogy álmát senki meg nem zavarhatja. Az ilyen befolyásolás ellen sikeres Akaraterő- és Intelligenciapróbára van szükség. Ha a próba kudarcot vall, az áldozat "bedől" a papnak. Erre a próbára sosem jogosult az a karakter (JK vagy NJK), akinek jellemvonásai között helyet kapott a hiszékenység, az alapvető bizalom mások iránt vagy a jóhiszeműség.

Léteznek olyan praktikák is, amikkel a pap az Álomsík és a való világ

hasonlóságát használja ki. A való életbe olyan eseményeket csempészhet, amiket később az áldozat álmaiban újra megjelenít - szándékai szerint átalakítva azt. Ezeket később a varázslat alanya különböző előjelekként értelmezheti. Később a pap olyan módon alakíthatja az álmokat és a való világot, hogy ezek az "előjelek" egyre nyomasztóbbá váljanak az áldozat számára. Ekkor a pap "megmentőként" feltűnik a színen és megszabadítja áldozatát a nyomasztó álmoktól. Eközben fontos információkhoz juthat a kérdéses személyt illetően. A pap feltérképezheti az áldozat titkos vágyait vagy félelmeit, amelyek segítségével fontos következtetéseket vonhat le az illetővel kapcsolatban.

A pap (csak Befogadott) ezekben az esetekben sem kényszeríti semmire áldozatát - csak befolyásolja. Nyilvánvaló, hogy ilyen varázslatok hatékony használata néha komoly előkészítést igényel, ám ha füvek, főzetek vagy egyéb mákonyok használata lehetetlen (pl. az áldozatot jól őrzik), csak ezek szolgálhatnak eredményekkel.

Persze előfordulhat, hogy a varázslatok csődöt mondanak. Sikertelen varázslatok esetében a varázslathoz szükséges Lélekpontok elvésznek, mert bár az áldozatra nem hat a varázslat, a pap elmondja azt és az Antiss képét átformálja vele.

Mivel a varázslatok a lélek közvetlen megnyilvánulásaira, az álmokra hatnak, az anyagi testet és az éber szellemet védő pszionikus pajzsok ellene nem érvényesülnek. Az álommágia elleni ME ezért egyenlő a Tudatalatti Mágiaellenállással (TME-vel). Minden olyan varázslat, varázstárgy, amulett, amely megnöveli az illető Asztrál vagy Akaraterő főértékét - csak azt, nem az AME-t vagy a MME-t, így a pszi Dinamikus pajzsa sem!!! - időlegesen a TME-t is megnövelheti.

Az Antiss-varázslatok az álmokra hatnak, tehát az áldozat egész lelkére. Így a mentődobás az adott Erősség ellen Mentális és Asztrális (tehát mindkettő) kell legyen. Ha mindkét dobás sikertelen, az áldozat átéli a pap által rábocsátott álmot - és vállalnia kell annak minden következményét.

A varázslatok E-jét és erősítését igen egyszerű kiszámolni: a mindenkori Lélekpont igény 1E-nek felel meg, hacsak a varázslatnál más nem szerepel. Az erősítés pedig csak a Lélekpontok többszörözésével történhet. Tehát ha egy 2 Lélekpontot igénylő Antiss-varázslatot 2 pontért hozunk létre, az 1E-jű lesz (ha 4 ponttal, akkor 2E-jű, ha 6 ponttal, akkor 3E-jű, és így tovább). Ezt az értéket kell szembe állítani a Mentális és Asztrális TME-val. Ha az erősítés nagyobb vagy egyenlő mindkét TME értéknél, akkor a varázslat sikeres. Ha bármelyik TME nagyobb, mint a varázslat E-je, a mágia nem jön létre.

Egyéb lehetőségek az Antiss befolyásolására

Mindenki képes az Álomsík megváltoztatására már csak azzal is, ha álmodik. A hétköznapi álmodók minden esetben az Antiss külső rétegeiben kalandoznak, a belső tartományokat csak külső behatásra érhetik el. A külső rétegek rendkívül képlékenyek, folyton változnak, telve vannak energiával, mely folyamatosan a belső, szilárdabb részek felé áramlik. Vannak ugyan félig-meddig stabil részei is - az ún. visszatérő álmok ezeken a helyszíneken játszódnak -, de ezek is állandóan újra és újrateremtődnek. Ha egyes Antisslények vagy Antissjárók kiszemelnek maguknak egy területet, még a külső rétegekben is elérhetik, hogy az viszonylag állandó legyen, ám leggyakrabban még ők is a belsőbb vidékeken telepednek le. Az ilyen állandósult helyek jobbára csapdafélék, aholis kiszipolyozhatják az álmodókat, akik verejtékezve, rémülten riadhatnak fel, ha sikerül visszatérniük.

Az egyszerű álmodók nem képesek az Álomsík tudatos befolyásolására. Saját álmaik vidékeit maguktól nem képesek elhagyni, nem ismerik az álombéli harc lehetőségeit. Egyetlen esélyük, ha fel tudnak maguktól ébredni.

Akik az *Antissjárás* képzettség birtokában vannak, már komolyabb lehetőségek felett rendelkeznek.

Az alapfokon képzettek már maguktól is felkerülhetnek az Antiss bizonyos helyeire, tudatosan elmozdulhatnak saját álmaikból, az Álomsík más vidékeire is eljuthatnak. Saját alakjukat, megjelenésüket még nem szabályozhatják, de ismerőseiket álmaik alapján megkereshetik az Antiss külső rétegeiben. Még mindig nem képesek a komoly harcra, tehát, ha veszélyesebb helyre igyekeznek, jobban teszik, ha egy erősebb védelmezőt keresnek maguknak. Akaratukkal nem tudják maradandóan megváltoztatni a síkot, a legtöbb, ami telik tőlük, hogy szélsőséges érzelmi helyzetben érzéseik kivetülnek környezetükre "felfodrozva", kissé "meggyűrve" azt. Ezek az apró változások néhány pillanat múltán elsimulnak.

A mesterfokú képzettség birtokosa már másokat is maga mellé vehet az Antissre, még akkor is, ha az illető egyébként nem képzett ebben. Ezeket magával viheti a Sík veszélyesebb, belső vidékeire is. Már saját maguk megjelenését és az Álomsík formáját is képesek megváltoztatni, ám maradandó változtatásokra ők sem képesek. Ez csak varázslattal lehetséges. Az általuk létrehozott változások már sokkal tartósabbak, mint az alapfokon képzettek kísérletei. Annyi óráig maradnak meg, ahány TSZ óta birtokolják a képzettség mesterfokát. Minden egyes jelentős változtatás - egy személy külsejének megváltoztatása, közvetlen környezetük átalakítása, saját maguk átváltoztatása, stb.- 1-1 Lélekpontjukat emészti fel. Már elég tapasztaltak ahhoz, hogy fegyvert is forgathassanak.

Az Álomsík legkomolyabb befolyásolására csakis az itt honos erősebb teremtmények és a mágia alkalmas.

Az Antissharc

Az Álomsíkon előfordulhatnak esetek, amikor két olyan ellenfél kerül szembe egymással, akik egymás életére törnek, és nem képesek az álommágia használatára (vagy éppenséggel nem tudnak, akarnak élni vele). Ekkor akad példa az Antissharcra. Ez azonban igen ritkán fordul elő, mert az Antiss sajátosságaiból, változásaiból lehet következtetni arra, hogy kivel vagy mivel is áll szemben az ember vagy éppen milyen Antisslakó közeledik a helyszínre. Így tehát fel lehet mérni azt is, hogy érdemes-e harcba bocsátkozni vele. (Minden

Antiss-lénynek vannak ugyanis eredendő szándékai, céljai és jellemzői, Kiegyensúlyozottsága. Tehát ha például valamelyikük erőteljes ártó szándékkal közeledik a karakterhez az Álomsíkon, az Antiss képe jellemzően eltorzul. A "hegyek" körvonalai elmosódnak, a "folyók" kitérnek medrükből vagy vizüket beissza a megrepedező föld, a "városok" házainak falai megrogynak, stb.; mindenképpen valamilyen baljós előjel utalhat erre.) Ez persze nem csupán az Antisslényekre igaz, akadnak olyan, az Antisst járó alakok is, akik hasonló előjeleket tudnak előidézni, ám az is elképzelhető, hogy nem az Antisshez kötött lények eltitkolják, álcázzák szándékaikat. Állíthatjuk, hogy a legtöbb Antissbeli konfliktushelyzetben a legjobb megoldás a menekülés - ha lehetséges.

De mit tehet az, aki nem tud vagy nem akar elmenekülni? Mi történhet? Három eshetőség van. Az első: a harc. A második: a szerencse - ha a megtámadott az Antissen védelmet kap. A harmadik: az illetőnek sikerül felébrednie.

Az Álomsíkon csakis az képes harcba bocsátkozni, aki az *Antissjárás* képzettségben mesterfokon jártas. Ez a tudás szükségeltetik ahhoz, hogy az Álomsík viszonyaival pontosan tisztában legyen a harcba szálló és ne zavarják az állandó változások. Persze mások, kevésbé vagy egyáltalán nem képzettek is próbálkozhatnak a harccal, ám ezt olyan negatív módosítókal kénytelenek tenni - hogy jobban teszik, ha elmenekülnek vagy harcba sem bocsátkoznak.

Az Antissharc rendszere hasonlít a közönséges harcrendszerre, ám míg abban a testi tulajdonságok játszanak döntő szerepet, az Antissen a lélek erejére kell támaszkodni. Ezt pedig leginkább az *Intelligencia,* az *Akaraterő* és az *Asztrál* tükrözi - ezért erre a három főjellemzőre épül az álombeli harc is.

Harcérték

Ha ki akarjuk számolni az Antissbeli harcértéket (amikre persze csak akkor van szükség, ha a játékosok és a kalandmester megállapodnak abban, hogy az Antissen is kívánnak játszani - amit egyébként forrón ajánlunk), ez igen egyszerűen történik: a lélek energiáit a főjellemzők alapján megfeleltethetjük a KÉ-nek, TÉ-nek és VÉ-nek.

Az Intelligencia a hagyományos módon a reakció gyorsaságát, a helyzetfelmérést és a felfogóképességet határozza meg - ezek az Álomsíkon gyakorlatilag az álmok állandó változásának érzékelését, az álomharc KÉ-jét jelenti. Inkább ösztönös reagálásnak kellene nevezni. Az Intelligencia tíz feletti értékének háromszorosa adja meg. Ehhez az Af-ú Antissjárók hozzáadhatnak kettőt, a Mf-úak hármat. (Ha valaki rögtön Mf-ú képzettséggel indul, azonnal hozzáadhat ötöt.) Minden újabb szintlépéskor (de csak ha a Mf-ú képzettség már megvan) újabb 2 jár hozzá. Tehát egy 14-es Intelligenciával rendelkező karakter Antissbeli KÉ-je 12. Mihelyt megszerzi az Af-ú Antissjárást, ez az érték 14-re módosul, a Mf megszerzésével 17-re, s ezután szintlépésenként 2-vel nő (19, 21, 23, stb.).

Az Álomsíkon folytatott harcban nincs Kezdeményező Dobás. A harcolni vágyók a KÉ meghatározta sorrendben mérhetik egymásra ütéseiket.

A TÉ az Akaraterőn és az Intelligencián múlik. Hiszen nem csak felfogni kell az Álomsík változásait és reagálni kell azokra, hanem úrrá kell lenni az esetleges zavarodottságon és bizonytalanságon is. Hasonlóan a KÉ-hez, az említett főjellemzők tíz feletti részének háromszorosa adja meg. Ehhez járul még az Af-ú Antissjárás megszerzésével három, a Mf-ra lépéskor pedig öt. (Ha valaki rögtön Mf-ú képzettséggel indul, azonnal hozzáadhat nyolcat.) Minden újabb szintlépéskor (de csak ha a Mf-ú képzettség már megvan) újabb 3 jár hozzá. Így a TÉ 14-es Intelligencia és 15-ös Akaraterő esetén 27. Mihelyt megszerzi az Af-ú Antissjárást, ez az érték 30-ra módosul, a Mf megszerzésével 35-re, s ezután szintlépésenként 3-mal nő (38, 41, 44, stb.).

A VÉ tekintetében az esetleges "sebzés" annak elkerülése és hatásai fontosak. Mennyire képes elviselni valaki azt, hogy nem tud úrrá lenni a helyzeten ("sebet" kapott) és a veszteség által kiváltott zavaró vagy elbizonytalanító érzelmein, amelyek miatt az álma nyomasztó, rémséges lidércnyomássá válik. Ennél fogva a védőértékben az Akaraterő és az Intelligencia mellett az Asztrál főjellemző is fontos szerepet játszik. A fentiekhez hasonlóan a két főjellemző tíz feletti értékének háromszorosa adja meg. Ehhez járul még az Af-ú *Antissjárás* megszerzésével három, a Mf-ra lépéskor pedig öt. (Ha valaki rögtön Mf-ú képzettséggel indul, azonnal hozzáadhat nyolcat.) Minden újabb szintlépéskor (de csak ha a Mf-ú képzettség már megvan) újabb 3 jár hozzá. Így a VÉ 14-es Intelligencia, 15-ös Akaraterő és 14-es Asztrál esetén 39. Mihelyt megszerzi az Af-ú Antissjárást, ez az érték 41-re módosul, a Mf megszerzésével 46-ra, s ezután szintlépésenként 3-mal nő (49, 52, 55, stb.).

A számokból látszik, hogy az Antissjárók többnyire képesek egymást "megsebezni", vagy ha mégsem, akkor már aránytalanul nagyok a különbségek. Nem is lehet ez másként, hiszen azok, kiknek lelke keményebb, erősebb, mindenképpen maguk alá gyűrik a gyengébbeket. Ők jobban teszik, ha nem is kezdenek harcba, vagy inkább valami fortélyhoz folyamodnak.

A Támadódobás az Antissen 5k10-zel történik. Ennek összegét kell az adott TÉ-hez adni, s ha az nagyobb, mint az ellenfél VÉ-je, sikerült a támadás. Mivel kezdeményező dobás nincs, a nagyobb KÉ-vel rendelkező támadhat először.

Életerő

Az Álomsíkon karaktereink életerejét az ún.: *Lélekpont*okkal határozhatjuk meg. A Lélekpontok száma - az Antissharcban felvett alakunktól teljesen függetlenül - a lélek jellemzői alapján számítandó ki: az Intelligencia, az Akaraterő és az Asztrál tíz feletti részének összege. A valós Életerő- és Fájdalomtűrés-pontokat hivatott szimbolizálni.

A *Morális szabály* az álomharcra is érvényes, annak viszont nincs akadálya, hogy az első sérülés után egy csapással - vagy egy körön belül többen egy-egy csapással - ne végezzenek ellenfelükkel.

A különféle Antisslakók gyakorta az ide látogatók energiáit akarják megkaparintani, *kiszipolyozni.* Ez annyit tesz, hogy az illető Lélekpontjaiból akarnak habzsolni. Különböző fajtáik más-más módon támadnak,

abban azonban mindegyik megegyezik, hogy támadásuk célja az álmodók energiáinak elszívása. Sikeres támadásaik fajtól függően min. 1, max. 12 Lélekpont elorzására alkalmasak. Akadnak közöttük olyanok is, amelyek az ellopott energiát azonnal a sajátjuk növelésére képesek felhasználni, mások csupán tápláléknak tekintik az itt járók energiáit.

Minden 3 Lélekpont elvesztése automatikusan 1 ponttal csökkenti az illető Intelligenciáját Akaraterejét és Asztrálját. Ez csakis pihenéssel hozható vissza. Minden nyugodt alvással töltött óra, 1-1 ponttal növeli - egészen eredeti értékéig - az adott főjellemzőt. Az Asztrál és az Akaraterő ily módon történő csökkenése a harcértékekre ugyan nincs hatással, ám a TME csökkenése egyben azt is jelenti, hogy az illető egyre kevésbé lesz képes ellenállni a felé irányuló, különböző varázslatoknak.

Ugyanakkor minden varázslatnak van Lélekpont-orzó hatása is. Ebből kell áldoznia az Antiss mágiahasználóinak, ha azt akarják, hogy varázslatuk sikerüljön, illetve, néha ezzel kell fizetniük a különféle, itt honos lények szolgálatáért is.

Ha valaki Lélekpontjainak legalább a háromnegyedét elveszíti vagy fölemészti, annak a következő alvás során pihennie kell, nem cselekedhet az Antissen. Ki kell várnia, míg a pihenéssel ismét visszaállnak Főértékei az eredeti értékükre. Csak ezután bocsátkozhat ismét kalandokba az Antissen. Ez idő alatt lehetőleg nyugodt helyen kell pihennie, hiszen csakis *szemlélője* lenne az eseményeknek. Ezen időszak különösen veszélyes azokra nézve, akiket valaki vagy valami keres az Álomsíkon.

Harci helyzet

Le kell szögeznünk, hogy mivel az Álomsík milyenségét álmaink határozzák meg, nincsenek olyan körülmények a harc során, amelyek a másik fél számára hátrányosak lennének, mert ő is hozzánk hasonlóan formálhatja az Antisst (legalább Mf-ú Antissjáró, vagy síklakó): kiküszöbölheti, átalakíthatja rajta azokat a körülményeket, amelyek hátrányosan érintenék. Hogy elejét vegyük bármely vitának, kijelenthetjük: az Antissen nem érvényesülnek a szélsőséges harci körülmények így azok negatív módosítói sem (pl. *harc vakon, félhomályban, Támadás hátulról,* stb.) - mindig ideális körülményekkel kell számolni. Ha az egyik fél nem képes az Antiss alakítására, akkor



nem is érdemes harcolnia. Ellenfele szinte végtelen számú előnyt tud kovácsolni a sík alakításából. Ezek felsorolása hiábavaló lenne, ezért egységesen +20-at kap minden álomharcértékére az, aki képes ellenfele kárára alakítani az Álomsíkot (tehát ő Mf-ú antissjáró, míg ellenfele csak alapfokú vagy képzetlen).

Az Antiss fegyverei

A forgatott fegyver eredetét tekintve kéféle lehet: Az egyik olyan, amilyet az álmodó meghatároz. Talán felesleges mondani, hogy az Álomsíkra a karakterek saját fegyvereiket felvinni képtelenek. Az egyszerű álmodók által megálmodott tárgyak, fegyverek csak a hasonlókkal szemben állják meg a helyet, a Mf-ú képzettségből származó tárgyakkal szemben fabatkát sem érnek. Az Antiss lakóit, a Mf-ú képzettséggel rendelkezőket nem képesek vele megsebezni, azok fegyvereinek képtelenek ellenállni. Az ilyen jellegű fegyverek sebzése - függetlenül azok fajtájától 1 Lélekpont.

A Mf-ú antissjárók által álmodott fegyverek - függetlenül azok fajtájától 2 Lélekpontot sebeznek.

A másik típusú fegyver az, amelyik az Antissről származik. Ezek valódi álomfegyverek, csak itt találhatók meg. Különbözőek lehetnek, miként az általuk okozott sérülések is különbözők. Alakjuk formájuk adott esetben egészen elképesztő. Mindannyian a sík szülöttei, nem foszlanak szét, ha használójuk felébred - ezért célszerű jól elrejteni őket -, nem hozhatók át a való világba. Megalkotóik valamennyien az Antiss lakói, ezért lehetnek ennyire hatalmas fegyverek. Ennek megfelelően számuk rendkívül csekély, jobbára Antisslakók, Antisslények saját fegyverei. Hozzájuk jutni szinte lehetetlen, s ezt nem csak alacsony számuk, hanem gazdáik ereje is indokolja. Kevesek képesek arra, hogy kiérdemeljék ezeket a fegyvereket a síkot lakóktól. Egyes, különösen erős fegyvereket a sík lakói ki sem adnak a kezükből, ha valaki megszerzi, mihamarabb vissza akarják ragadni tőle. A fegyverek kidolgozását nyugodtan bízhatjuk a KM-re. Vegye figyelembe, hogy mennyire ritkák, és milyen veszélyesek! Sebzésük 3 és 6 Lélekpont között mozoghat. (Az utóbbiak *elképesztően* ritkák!!)

A hagyományos értelemben vett célzó- vagy dobófegyverek az Álom-

síkon nem "használatosak". Akadhat ugyan belőlük számtalan féle, ám az ellenfél a nem közelharcnak minősíthető támadásokat bármikor kivédheti az Álomsík megfelelő módosításaival - sövény, fal, stb. létrehozása. Az ilyen fegyvereknek csakis az Álomsíkot módosítani képtelenekkel szemben van értelme, egyebekben csupán egyetlen meglepetésszerű támadást lehet velük végrehajtani - hacsak ellenfelünk meg nem neszeli az előkészületeket. Ha valaki mégis ilyen típusú fegyvereket akar használni, akkor is a saját TÉ-jét, plusz a Támadódobását kell az ellenfél VÉ-jével szembeállítani.

Az Antissen használt fegyvereknek nincsenek különféle értékeik. Mindenki maga álmodja őket, forgatásukban csakis a saját értékei a mérvadók. Minőségükön kívül egyetlen érték különbözteti meg őket: az általuk okozható sebzés.

Támadások száma

A támadások száma az Antiss folyton változó világában meglehetősen rendhagyó módon értelmezendő: az mindig egy - függetlenül a forgatott fegyverek számától és típusától. Hogy ez miért van így, arról még Noir vagy Morgena papjai sem tudnának mit mondani. Elégedjünk meg azzal, hogy Noir akaratáról van szó. A fegyvereknél lejegyzett adatok érvényüket vesztik. Egy pallossal ugyanúgy egyszer támadunk egy Antissbeli körben, mint egy tőrrel.

Az álomharc időtartama és következményei

Az idő - mivel az álomvilágról beszélünk - a valós időnek megfelelően telik. Egy harci (vagy bármely egyéb) kör 10 szegmensnek (másodpercnek) felel meg. Mivel minden fegyverrel egyszerre csakis egy támadás hajtható végre, nem kell azt számolgatni, ki, mikor kerül sorra. A támadások sorrendjét az álombeli Kezdeményező Érték határozza meg.

Varázsolni harc közben nem lehet, mivel a két különböző típusú összpontosítás lehetetlen. Ha egy körön belül az egyik fél varázsolni, míg a másik harcolni kíván, akkor is a KÉ határoz a sorrendről. Ez alól csak akkor van kivétel, ha a létrehozandó varázslat 1 szegmens alatt jön létre. Ekkor a mágiát használóé az elsőség. Ha a varázslat 2 szegmensnyi időt igényel, egyszerre történik a támadás. Ekkor Intelligenciapróba dönti el, ki cselekszik hamarabb.

Egy varázslat létrejötte után 2 szegmensnyi időnek el kell eltelnie, mire a varázshasználó ismét ehhez a fegyveréhez folyamodhat. Ezen és a Lélekpontoka számán kívül más nem szabályozza az egy körön belül létrehozható varázslatok számát.

A harc elméletileg addig folyik, amíg az egyik félnek el nem fogynak a Lélekpontjai. Ha ez bekövetkezik, az illető lelke nem bírta elviselni a rémálmot és kiszakad az anyagi testből, bekövetkezik a halál. Minden elveszített 3 Lélekpont után a játékos elveszít egy pontot Intelligenciájából, Akaraterejéből és Asztráljából (a Lélekpontok 1pont/óra nyugodt alvással térnek vissza - minden óra után 1 pont visszaírható mindhárom főjellemzőhöz; amíg ez nem történik meg, addig az illető ingerlékeny, labilis lelkiállapotban van és többnyire elviselhetetlenül viselkedik). A Lélekpontok elvesztése nem befolyásolja a "harcértékeket", pusztán azt jelzi, milyen szoros a kapocs az anyagi test és a lélek között.

Az Antissen így bekövetkezett halál nagyon ritka - csak akkor kell vele számolni, ha a harcoló felek nagyon kitartóak. Óvatosnak kell azonban lenniük: a harc olyan mértékben befolyásolja az Álomsík finom hálózatát, hogy az már "messziről" észlelhető. Bármikor odagyűlhet egy-két nem kívánatos vendég, akik úgy közelednek, mint vérszagra a cápák. Szándékuk általában az, hogy a legyengült lelkeket felemésszék.

A harc által kavart Antiss-hullámok 5+k6 kör múlva odacsalják a környéken kóborló Antisslakókat. Hogy milyeneket és milyen szándékkal, abban a KM szava dönt. Ám a felvert Antisslakók mégis ritkán avatkoznak be a harcokba - addigra ugyanis, mire a helyszínre érnek (közeledésük már messziről észlelhető), a harcolók legtöbbször elmenekülnek.

Ébredés

Említettük már, hogy gyakran csak az ébredés nyújt lehetőséget a menekülésre az Antissről. Az egyszerű álmodók, akik csupán azért vannak az Álomsíkon, mert alszanak, 5% alapeséllyel képesek felébredni függetlenül az álmaiktól. Ha elvesztik Lélekpontjaik felét, ez az összeg 35%, míg ha háromnegyedét, akkor 55%.

Az alapfokon képzett antissjárók 20% alapeséllyel képesek elhagyni az Antisst. Ha elveszítik Lélekpontjaik felét, ez az összeg 60%, míg ha háromnegyedét, akkor 80%.

A mesterfokon képzett antissjárók 50% alapeséllyel képesek felébredni. Ha elveszítik Lélekpontjaik felét, ez az esély 75%-ra növekszik, míg ha háromnegyedét, akkor 95%.

3 még meglévő Lélekpont az a határ, aminél a lélek ösztönösen riasztja az anyagi testet s az verejtékben úszva riad fel rémálmából.

Természetesen a fenti értékek csakis a befolyásoktól mentes álmokra igazak. Ha mágikus úton vagy különféle egyéb módszerekkel - mákonyok, mérgek - akadályozzák a felébredést, akkor a KM - a befolyásolás jellegétől és erejétől függően (hacsak másutt nincs konkrétan meghatározva) 10-100% -kal is csökkenthetik az esélyeket - természetesen negatív irányban. Sikertelen próbadobás esetén legközelebb 1 perc múlva lehet újra megkisérelni az ébredést.

Mozgás

Szót kell még ejtenünk arról is, hogyan történik a mozgás az Álomsíkon. A helyváltoztatás akarati úton valósítható meg. Az álmodó mozdulni akar, s mivel ő alakítja az Antisst, ezt meg is teheti. Erre viszont csak azok képesek, akik az *Antissjárás* képzettséget birtokolják. E híján ugyanis bárki csupán sodródhat az Álomsík energiáival - vagy valakivel, aki járatosabb nála ebben a kérdésben - nem irányíthatja azokat. Az egy Antissbeli kör alatt megtehető maximális távolság a Mf-ú antissjárók számára az Akaraterő és az Intelligencia teljes értékének összege mérföldben. Az alapfokon képzettek ennek a távolságnak csupán a felét képesek megtenni. A sebességet is akarati úton lehet szabályozni, így a haladás egyfajta folyamatos koncentrálást igényel. Eközben harcolni, varázsloni lehetetlen. Az, aki a képzettséget nem ismeri, mindezt nem tudja!

A mozgás nem csupán horizontális

lehet, függőleges vagy rézsútos irányba is lehetséges haladni, hacsak azt valamely erős tereptárgy, építmény, stb. meg nem akadályozza.

A magasabb fokon képzett lények, karakterek arra is képesek, hogy a náluk kevésbé képzettek vagy azok nyomait kövessék, akik nem fordítanak gondot nyomaik eltüntetésére. Az azonos szinten képzettek között az dönthet, hogy melyikük birtokolja régebben - több TSZ óta - a képzettséget. Egyenlőség esetén képtelenek a másik becsapására.

Másokat követni csakis az adott Antiss-beli tartózkodás alapján lehetséges. Amennyiben valaki felébred és azután ismét álomba merülve próbál valaki nyomára bukkanni, akkor a képzettség leírásánál megadott értékek lesznek a mérvadók. Ebből következik, hogy a magasabban képzett antissjárók képesek eltüntetni magukat a gyengébben képzettek elől. Ebben az esetben persze az említett százalékok érvényüket vesztik.

ANTISS-VARÁZSLATOK

Az itt leírásra kerülő varázslatok megszerzésére kizárólag az Antissen van mód. Morgena és Noir papjai természetesen beavathatják ezekbe a titkokba társaikat, ám arra nagyon ügyelnek, hogy mások ne kaparinthassák meg a titkokat. Azok, akik mégis ilyen hatalomra akarnak szert tenni, valamely Antisslakótól kell megszerezzék a varázslatokat. Ők árulhatják el nekik, csakis ők taníthatják meg az alkalmazásukat, amit bizony ki kell érdemelni, s korántsem biztos, hogy mindenki szívélyesen fogja őket fogadni az Álomsíkon. (Ezen kívül Intelligenciájuk, Akaraterejük és Asztráljuk legalább 14 kell legyen, s mindannyian Mf-ú antissjárók kell legyenek.)

A Noir- és Morgena-papok sem ismerik ezeket a varázslatokat, rájuk is igaz, hogy mindegyikért meg kell fizessenek, mégpedig Kp-ikből. Egyikük sem úgy kerül az Antissre, hogy birtokolja ezeket a varázslatokat. Mindegyik elsajátítása sok gyakorlást és időt, s nem utolsó sorban egy tanítót igényel.

JELLEMFEJTÉS

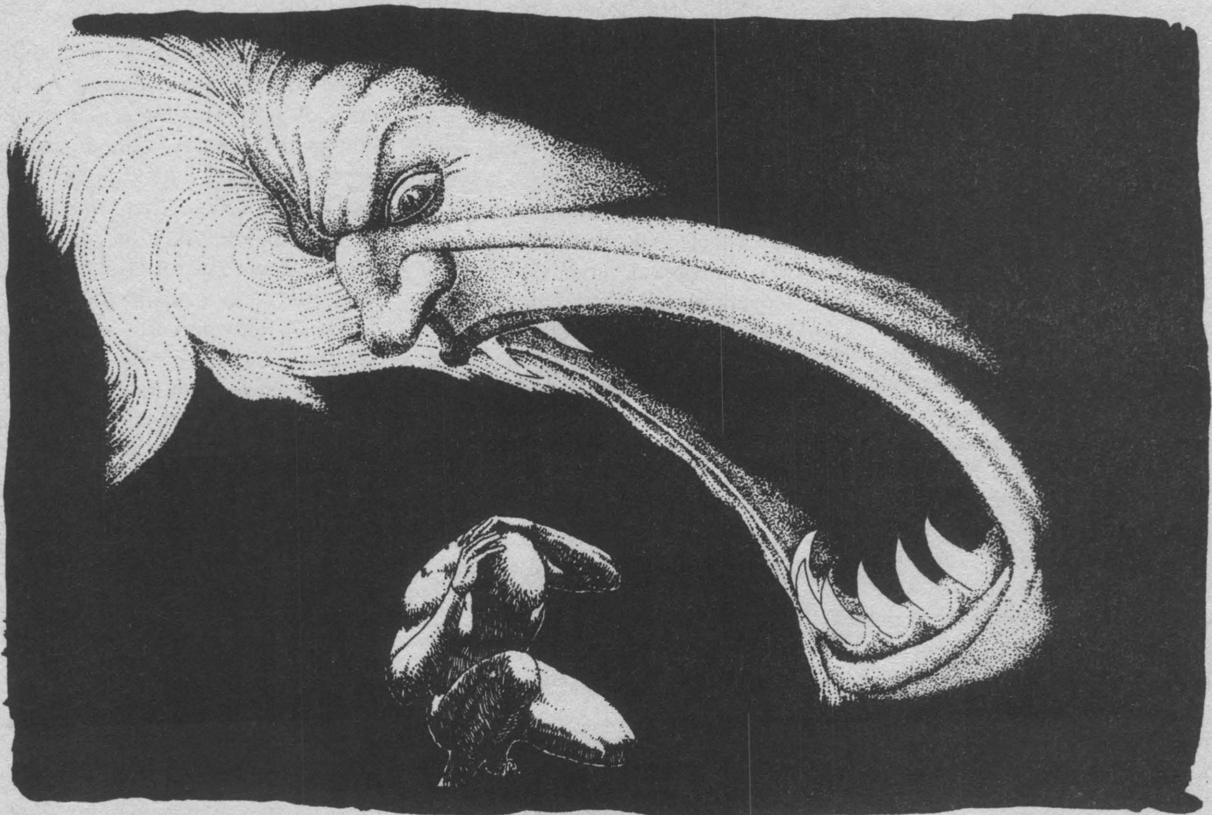
Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 1
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: a vizsgált álom
Hatótáv: egy személy
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 5

Ha a varázslat alkalmazója egy általa ismert illető álmait megfigyeli az Antissen, ezen varázslat segítségével az áldozat megvizsgált álmaiból következtethet arra, hogy milyen ember is ő, milyen félelmei vannak, mitől tart, mi titkolnivalója van. Így a későbbiekben az illető álmainak módosításával és személyes találkozásai során a maga által kívánt irányba terelheti az illetőt. Ha az áldozatnak legalább az egyik TME értéke magasabb a varázslat E-jénél, a varázsló nem tudhat meg semmit

ANTISSLAKÓK HÍVÁSA

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 1
Erősség: 2
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: AST+INT+AKA 10 feletti része x 2 mérföld
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 5

Ezen varázslattal a mágiahasználó különböző Antisslényeket hívhat magához. Különböző erősítéssel másmás, esetenként egyre hatalmasabb lényeket idézhet meg. Amíg a varázslat tart az illető teremtmények nem támadják meg, ám annak elmúltával



már neki kell az esetleges rosszallások következményeitől megvédenie magát.

Antisslakók űzése

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 2
Erősség: 1
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: AST+INT+AKA 10 feletti része x 2 mérföld
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 7

Megidézett, ellenséges szándékú vagy zavaró Antiss-beli teremtmények elűzésére szolgáló varázslat. A hatóidő alatt azok a lehető legmeszszebb fognak menekülni a mágiahasználótól, amennyiben nem sikerül ellenállniuk. Későbbi cselekedeteikre a varázslat nincs hatással.

Antissjárók hívása

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 1
Erősség: 1
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: AST+INT+AKA 10 feletti része x 2 mérföld
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 7

Azon teremtmények felkutatására szolgál ez a varázs, akik nem őshonosak az Álomsíkon. Legyenek bárhol is a hatótávon belül, kénytelenek lesznek engedelmeskedni a hívásnak, ha TME-jük kisebb vagy egyenlő, mint a varázslat E-je. Ellenkező esetben, a varázslat alkalmazója csupán azt fogja megtudni, hol is tartózkodnak - feltéve, ha a hatótávon belül vannak. Gyakran éppen ezért csupán gyenge erősítéssel alkalmazzák, beérik az illető fellelhetőségének megismerésével. A varázslat áldozata mindkét esetben tudomást fog szerezni az érdeklődés tényéről.

Antissjárók irányítása

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 2
Erősség: 1
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 7

Egyfajta *Parancs* varázslat ez, mely az Álomsíkon ismert. Amennyiben a mágia áldozatának mindkét mágiaellenállása a varázslat E-jénél kisebb - vagy egyenlő - kénytelen lesz legjobb tudása szerint engedelmeskedni a mágiahasználónak. Önmagában kárt szándékosan még ilyen állapotban sem tehet. Antisslények ily módon nem irányíthatók.

Antisslakók irányítása

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 3
Erősség: 2
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 10 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 5

Az Álomsík különféle teremtményeinek adhatók ily módon utasítások, melyeket az - ha az ellenállása kisebb vagy egyenlő - a tőle telhető legjobb módon fog teljesíteni. Önmagában nem okozhat kárt szándékosan a varázslat ideje alatt. Ha valamelyik próbadobása sikeres, akkor is teljesítheti a kérést, ha a varázshasználó hajlandó neki Lélekpontokat ajánlani. Ekkor még esetleg az időtartamon felül is képes az illetőnek segíteni. Mindez csupán alku kérdése. Ha mindkét dobása sikeres, nem lehet neki parancsolni. Ám a tárgyalásos rendezés még ilyenkor is lehetséges.

Álomrábocsátás

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 2
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: az adott álom, ill. 8 óra
Hatótáv: egy személy
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: 8

Lényegében megegyezik a *Papok, paplovagok I.* 109. oldalán található *Irányított álom* nevű varázslattal, azzal a különbséggel, hogy amennyiben a varázshasználó akarja, gyógyítani is képes minden olyan veszteséget (Fp, Ép, Főjellemzők) melyek eredeti állapotba hozásához alvásra van szükség. E varázslat segítségével az álom alatt mindezen értékek dupla sebességgel jönnek vissza. Természetesen lidércnyomás okozására is kiválóan alkalmas, miként az az említett varázslatnál le van írva. A varázslatot csak már álmodókra lehet alkalmazni.

Antiss változtatás

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 3
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 hét/szint
Hatótáv: 100 lépés átmérőjű kör
Mágiaellenállás: -
Megtanulásához szükséges Kp: 11

Ezzel a varázslattal nem csupán az Álomsík változtatható meg - erre a Mf-ú antissjárók is képesek - de a létrehozott változások maradandóak lesznek. Az Antiss újraformált területei az időtartam lejártáig nem változnak meg vagy vissza, s az, aki a varázst alkalmazta az időtartam lejártáig meg is újíthatja azt. Személyekre, az Antiss teremtményeire nem alkalmazható. Csakis az átformáló alakíthatja a megváltoztatott helyeket, más erre - az időtartam lejártáig - képtelen. Ily módon védik a nagyobb erősségeket, területeket, hiszen ez véd a hívatlan behatolóktól, s megakadályozza, hogy bárki hozzáférhessen az illetőhöz, ha az nem akar kimozdulni az általa uralt területekről. Persze az *Antisslakók hívása* vagy az *Antissjárók hívása* sikeres lehet, ám ekkor az illető mágiaellenállásához hozzá kell adni az őt óvó varázslat erejét is. Például: Hors, a Noir-pap az *Antiss változtatás* nevű varázslattal létrehozott magának egy kisebb erődítményt. 15 Lélekpontot áldozott rá, ami azt jelenti, hogy az erődítmény Erőssége 5-ös. Ha őt meg akarják idézni az *Antissjárók hívásával,* akkor nem csupán a 6-os ATME-t és a 6-os MTME-t kell legyűrni (hiszen Hors Asztrálja és Akaratereje 16 - következésképpen a TME-je mindkét esetben 6), hanem ehhez hozzá kell adni a kis erődítmény 5-ös E-jét is. Így legalább 11 lesz a Tudatalatti Mágikus Ellenállása. Ennek legyűrésére kevés halandó képes - ám egyes Antisslények erejét nem szabad lebecsülni...

Álomharcos

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 5
Erősség: 1
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -
Megtanulásához szükséges Kp: 13

Ezen varázslattal az álomsíkot járó saját harcértékeit képes megnöveli. A varázslat időtartama alatt minden harcértékéhez +5 járul. Másra alkalmazni, az időtartamot vagy a módosítót megnövelni még újabb Lélekpontok felhasználásával sem lehet.

Rémálom

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 2
Erősség: 1
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 100 lépés sugarú kör
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: nem tanulható

Ezt a varázslatot kizárólag az Álomgyilkosok alkalmazzák, ezért játékos karaktereknek nem nyílik mód a megtanulására. Segítségével az Álomgyilkos rémisztő látomásokat idéz áldozatára; a folyton változó környezettel, az üldöző szörnyetegekkel tulajdonképpen egyfajta hajtóvadászatot indít, melynek célja, hogy az áldozatot a megfelelő irányba terelje. Ezek a látomások nem képesek az illetőt megsebezni, az ily módon életre hívott lények képtelenek Lélekpontot orozni. A varázslat igazi ereje, hogy amíg az áldozat a hatótávon belül tartózkodik - és az életrekelt falak, labirintusok, erdők nem igazán engedik, hogy innen kitörjön (csakis sikeres Intelligencia és Akaraterőpróba esetén léphet ki a varázslatból) - az illető képtelen az ébredésre. A varázslat központja együtt mozog az Álomgyilkossal, így csak akkor lehetséges elmenekülni előle - a sikeres dobásokon kívül -, ha az illető gyorsabb mozgásra képes az Álomsíkon, mint a gyilkos.

Gyilkos álca

Típus: Antiss-varázslat
Lélekpont: 3
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 20 lépés
Mágiaellenállás: ATME, MTME
Megtanulásához szükséges Kp: nem tanulható

Akárcsak az előző varázs, ez is az Álomgyilkosok eszköztárát gazdagítja. Segítségével áldozatukat, pontosabban azok környezetét képesek megváltoztatni. Mivel meglehetősen jól ismerik az Álomsíkot, a mágia segítségével ellenfelüket olyan entitásnak álcázzák, melynek sok természetes ellenfele van az Antissen. Olyan hullámokat kavarnak tehát az Álomsíkon, amelyek megtévesztésig hasonlítanak egy, más teremtmények által gyűlölt lény keltette hullámokhoz. Így annak természetes ellenfelei azt fogják hinni az áldozatra, hogy ősellenségük, aki esetleg valamiféle álcát visel. Az Álomgyilkosnak nincs más dolga, minthogy hátradőlve élvezze az előadást.

Amennyiben az áldozat bármelyik TME-je meghaladja a varázslat erősségét, a mágia nem jön létre.

Bestiárium

Az alább ismertetésre kerülő lények csupán példaként szolgálnak az Antisslakókra, ezek alapján bármelyik KM nyugodtan kidolgozhat egyéb teremtményeket is.

Búlélek

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 2-6
Termet: E
Sebesség: 28 mérföld/kör
Kezdeményező Érték: 10
Támadó érték: 33
Védő Érték: 45
Sebzés: 1 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 8
AME: 2
TME: 3
Kiegyensúlyozottság: alacsony
Jellem: Káosz

Emberi praktikáknak köszönhetően az Álomsíkon ragadt teremtmények. Kicsinyes, gonosz és bosszúálló lelkek, akik mind több energia felhabzsolásával szeretnének kikerülni az Antissről, noha ennek pontos módjával valószínűleg maguk sincsenek tisztában. Általában beérik azzal, hogy az álmodókat szipolyozzák. Az elorzott Lélekpontokat nem tudják saját Lélekpontjaikhoz hozzáadni. Jobbára saját alakjukat változtatják meg általa. Nincs pontosan körülírható alakjuk, de gyakran jelennek meg egykori emberi testük álcájában. Nem ritka azonban az sem, hogy tökéletesen idegen formákat vesznek fel, sokuk igen kedveli a kutyák alakját. Loncsos hordáikkal gyakorta találkozhatnak a szerencsétlenek. Környezetüket ezzel szemben képtelenek alakítani.

Mint minden Antisslény, ők is a síkról nyerik vissza energiájukat. Egy-egy elvesztett Lélekpontjuk 3 óra alatt jön vissza.

Álomlidérc

Előfordulás: Antiss
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 35 mérföld/kör
Kezdeményező Érték: 29
Támadó érték: 65
Védő Érték: 80
Sebzés: 1k6 Lélekpont
Támadás/kör: 1
Lélekpontok: 24
AME: 9
TME: 9
Kiegyensúlyozottság: magas
Jellem: Rend

Határozottan komoly hatalommal bíró entitás. Eredetét tekintve még a Noir-papok is csak találgatásokba bocsátkoznak, tény azonban, hogy az Álomlidércek régebben az Antissen tartózkodnak, mint az Álomúrnő papjai, talán egyidősek magával a síkkal, a legrégebbi álmok szülöttei.

Magas, riasztóan áttetsző, emberformájú lények. Az Álomsík belső vidékeit lakják, de alkalomadtán - ha a külső rétegek fura hullámokat vetnek - ott is megjelenhetnek. Semleges lények, noha az őket háborgatókat - azok szándékaitól függetlenül - nem nézik jó szemmel. Környezetüket meglehetős ügyességgel manipulálják, állítólag ők alkották az Antissen létező fegyverek jó részét is. Varázslataik között megtalálható az *Antisslakók hívása, -űzése* és *-irányítása* valamint az *Antiss változtatás.*

Ha csak pusztán az akaratukkal formálják az Álomsíkot, akkor annak hatása 10-12 óráig tart. Természetesen minden egyes változtatás nekik is egy-egy Lélekpontjukba kerül.

A másoktól elorzott Lélekpontokat sajátjuk*hoz adják, így* akár egészen magas Lp értékük is lehet. Egyébként 1-1 Lélekpontjuk 1 óra alatt jön vissza.

Shadon népeiről

"Az elveszett levelek" - Lawarin del Mosso családi irattára, Dies Ravallona Kereskedő Hercegség, a del Mosso família birtoka.

Emlékében tisztelt atyánk eleddig már ismertté vált, családunkhoz írt levelei nem adnák meg azt az általa Shadonról festett képet, amit ő helyesnek és hitelesnek tartana, ha nem csatolnánk hozzá ezeket az eltűntnek vélt iratokat is. A Hercegi Kamarilla rendelete okán nálunk járt írástudó még nem vehette számba a töredékeket, hisz létezésükről eleddig mi sem tudtunk. A másolatokat megerősített kísérettel küldtük a székvárosba, hogy a többi episztolával együtt minden arra érdemes okulására szolgálhassanak.

Itt az eredeti iratok állnak - igaz, hogy csupán adalékok a többihez, de igazán csak ezekkel válhat kerekké a kép a Fényes Birodalom mindennapjairól. Emlékében tisztelt nagybátyánk halála előtt egy bő esztendővel írhatta őket - a levelek pontos keletkezési idejét nem ismerjük. A szövegek nagy része Shadon népeiről és a Felföldről szól, atyánk hajlott kora miatti érzelmességgel és érzékenységgel. A lényeget azonban ugyanolyan egyenes vonásokkal érezteti, mint a korábbiakban.

(D. del Mosso - Atyám levelei, utóiratok)

Tisztes gyermekeim,

Örömmel hallom, hogy legutóbbi levelem egészségben találta benneteket. Talán én is örömöt okozok nektek azzal a hírrel, hogy ha Domvik élnem enged, a jövő esztendőben hazatérhetek. Mivel azonban a találkozásig még egy tavasznak el kell telnie, választ küldök leveletekre. Mellékelem azt az értéklevelet, ami hatszázhuszonhat tantum felvételére jogosít benneteket. Az utóbbi években Faiosz Del Larrossos segítségével gyűjtöttem össze ezt a summát - Domvik vigyázó arca kísérje lépteit a segítségért, amit ez ügyben nyújtott. A summa biztonságos megérkezése miatt volt szükség a kíséretre. Famíliánk nevét teszi majd örökbecsűvé az a templom, amit az aranyakból építtetünk, az Egyetlen segedelmével.

Nem lep meg, hogy arról kérdeztek, milyenek is azok az emberek, akikkel az elmúlt éveket töltöttem, akik között megfordultam. Vártam már, őszintén szólva, érdeklődéseteket, így felkészülten kérettem a pergament. És bár így van, mégsem tudom, hol kezdjem.

Mindenekelőtt leszögezem, hogy az alábbiakat Del Larrossos atya elbeszélései alapján állítottam össze. Az egyházi vonatkozású részeket azért illesztettem bele, mert tanúságos a mondandójuk. Az otthoni rendtartásban remélhetőleg hasznát vehetitek.

A shadoniak sokfélék, ami nem is meglepő egy ekkora területű ország esetében. Négy, többezer éve itt élő törzsről kell szólnom, akiknek lelkülete a mai shadoni ember gyökere. Ezek a "vérek", ahogyan magukat nevezik: az északi ellánok, a nyugati derindák, az alföldi rónok és a déli hossolok. Tevékenységük és az Egyházhoz, hithez való viszonyuk lelkületüknek megfelelően változó.

E népek a Bevándorlás idején már itt éltek, de - amint már megírtam - egymástól elszigetelten, néha területi harcokba bocsátkozva. Északon a Gályák Tengerének partvidéki sávján az ellánok számítanak őslakosnak. És bár ők a legkésőbb letelepedettek, mentalitásuk a többi törzzsel kapcsolatban nem épp méltányos.

Miután hajósnépről van szó, nem lehet csodálkozni a róluk kialakult véleményen: nagyhangú, rátarti hencegők, akikkel óvatosnak kell lenni. Ugyan ezt ti is tudjátok, hiszen az üzlet és a hajózás miatt régről kapcsolatban állunk velük mi is. Rafinált zsiványok, könnyen megtalálják a hangot bárkivel. Büszke, makacs népség - és tengerjárókhoz illően babonásak is. Nem csoda hát, ha az Egyház nem közöttük találja meg legbuzgóbb híveit. Bár az egyházi adót pontosan fizetik, templomba csak a legfontosabb szertartások alkalmával járnak. Ők bonyolítják azonban a birodalom kereskedelmének nagy részét, és ez sok "hibájukra" szolgál mentséggel.

Az is igaz, hogy az ő városaikban jártam itt töltött éveim során a legszívesebben, és a legtöbbször is. Életvidám, temperamentumos, büszke emberek, akik között mindig történik valami. Ezért lehet az, hogy a birodalom tartományai közül az északiakban ülik a legtöbb ünnepet az esztendő során. Az ellánok magas, karcsú testű, színes kelmékbe öltözött szófogatók, akik között megtalálod a nagyhangú kivagyiságot, a bölcsességet és a mihasznaságot is. Átlagban igen műveltek, amit mi sem bizonyít jobban, mint az, hogy szinte minden huszadik ismeri a betűvetés tudományát, eligazodik a csillagok állásán és ért a matematikához is.

Az ellánok bőre sötétbarna árnyalatú, hosszú varkocsban hordott hajuk is sötét, akár a szemük színe. Kedvelik a jófajta kelmét és a drága öveket, szalagokat - a modoruk ehhez hasonlóan hivalkodó. Jól értenek

a verseléshez is, akárcsak a rapírhoz. A "pengebárók" - eszetekbe ne jusson ezt egy bajvívó szemébe mondani - között a híresebbje majd' mind ellán volt. Nagy becsben tartják a színjátszást is, a Ronellai Játékokra messze földről érkeznek a csepűrágók minden ősszel, hogy kipróbálhassák magukat ellenükben.

A másik három törzset talán épp ezért nézik le kissé: pallérozottság dolgában nyomukba sem érnek. Különösen a rónokon szeretik köszörülni a nyelvüket Ronella, Cormasa és Carappo népei: az alföldet gúnyosan csak "Kis Rón Birodalomként" emlegetik.

Pedig a rón törzs volt talán az első a mai Shadon területén. A Nagy Medence kövér földje évezredek óta eltartja a szorgos parasztokat. Igaz, hogy nem tudósaikról híresek, de makacs nyugalmuk nélkül Shadon nem vált volna olyan erőssé, amilyen. Büszke, egyszerű lelkek, akikben biztos támaszra lelt mind a korona, mind az Egyház. Ők a Bel-Cormák megbízható jobbágyai, akik terményeikkel az egész birodalmat ellátják, az Egyetlennek pedig mélyen vallásos hívei. Egyszerű elméjük ugyan nemigen érti a magasabb misztériumokat, de nem megy le és nem kel fel úgy a nap, hogy ne fohászkodnának buzgón Domvik angyalaihoz és szentjeihez Dia-Salmo, Shadon, Shadlek, Irganna-Ronna és Tyronna parasztjai.

Ezek a zömök, kőkemény emberek adják a vértes gyalogosok fáradhatatlan légióit, akik híresen fegyelmezetten tipornak el minden ellent. A gyalogos-paktum során a leendő Syburrba került katonák nagy része a rónok közül került ki. Mivel gyakorlatias népek - és mindent ez alapján ítélnek meg -, az igazat megvallva, ők sem igazán kedvelik a nagytorkú ellánokat. Egy rónt azonban nem könnyű kihozni a sodrából - még egy ellánnak sem. A föld iránti szeretetük határtalan, munkabírásuk és kitartásuk pedig akár még az ellánok fölé is emeli őket.

A birodalom szavának mindig is engedelmeskedtek, csakúgy mint a törvénynek. Amióta a birodalom áll, mások parancsoltak nekik - és ezt ők maguk is helyénvalónak tartják.

Az igencsak nyakas derindák és a hossolok képviselik a másik végletet. Shadonban talán velük gyűlik meg ma is legtöbbször a tartományi megbízottak baja. Rosszul tűrik, ha megmondják nekik, hogy mit tegyenek. Ha egy-egy rendelet megkerülésére mód kínálkozik, a nyugat-shadoniak ki is használják azt. A vizsgálatok, kényszerítő intézkedések pedig időbe és pénzbe kerülnek, így azokat nem is folytatják le mindig az államhatalom képviselői. Sajátos módja ez az engedetlenségnek, de viszonylag eredményesnek mondható. A tartományi gyűléseken a döntéshozatal legtöbbször miattuk húzódik el anynyira.

Az állattenyésztő lovas ősöktől származó derindák a Salumion felől húzódtak be a pusztai nomádok zaklatásai elől a Nyugat-Shadoni Hegység északi lábaihoz. Bár jó lovasok és íjászok, a rövikardhoz pedig kiválóan értenek, megunták a vándornépekkel való háborúzást. Inkább letelepedtek a mai Shadlek, Verione, Kígyóföld és Bierra területén és falvakat építettek. A godoni bevándorlás idején kapcsolódott össze a sorsuk az akkoriban már a hegyekben élő hossolokkal. Mivel a politikában sosem jeleskedtek igazán, a ritkábban lakott hegyekbe húzódtak a magashomlokú déliek elől. Nem viselték jól, hogy a kulturáltabb godoniak olyan hamar átvették mindenhol az irányító szerepet. A hossolokkal öszszefogva, lassan fogadták el a változásokat. A hossolok megtanították őket arra, hogy miként éljék túl a hegyi teleket és hogyan hozzák fel a hegyek gyomrából az ásványokat és érceket - ők pedig cserébe teherbíró, zömök lovak tenyésztésével könnyítettek a bányamunkán.

Darabos, makacs fajtájuk, egyszerű életmódjuk hosszú idő alatt alkalmazkodott az új állam fejlődő kultúrájához és igényeihez - a "megfontolt" változás alatt alakult ki az a "hegyi kultúraként" emlegetett mentalitás, ami a déli, dél-nyugati városok arculatát meghatározza.

Zömök mogorvaságuk mára többé-kevésbé felengedett - a hit dolgában azonban még van mit fejlődniük. Hiszik az Egyetlent, de az ájtatosság nem az ő kenyerük. Jobban szeretnek mindennapi dolgukkal, a munkával foglalkozni. A bányászat nem olyan becsben van itt, mint keleten. A kereskedés és az ügyeskedés már inkább. Igazi szárazföldi kalmárnéppé nőtték ki magukat meglepő módon az itt élők - szakítva népük gyökereivel.

Míg a régi időkben a Keleti Ormok felé vándorolt hossolok és derindák jobban megőrizték hagyományaikat, nyugaton egész más irányba fejlődött a két nép. Szokás manapság a divatos dekadenciával illetni őket: lázadó, különc vérük könnyen felforr, erkölcseik nagyon különböznek a többi tartomány népeitől. Ők voltak az elsők, akik igent mondtak egyes szektáknak, akik politikai és anyagi pártfogásért fordultak hozzájuk. Nem véletlen, hogy Nyugat-Shadonban a legerősebbek a szekták, a féldomíniumokról betelepített nomádokat pedig a régi háborúk miatt ma is gyakran zaklatják. A "Megtisztítók" néven emlegetett nomádgyűlölőket sok gazdag shadoni segíti titkon a nyugati tartományokban.

A nomádútálat gyökerei a régi időkbe nyúlnak vissza. Miután a XXV. században véget ért a Kétszázéves Belháború, új uralkodói "kaszt", a Bel Estessók uralkodóhercegi családja a trón közelébe jutott, új érdekek is előtérbe kerültek a bel- és külpolitikában. A viták középpontjába az uralkodóhercegi család gazdasági igényei és a tartományok feletti bonyolult fennhatósági rendszer átszervezése mellett egyre gyakrabban került a betelepülő nomádok és egyéb pusztai népek problémája, akik az Egyház eredményes térítői munkája nyomán áttértek Domvik hitére. A maradibb nyugat-shadoniak, akiknek a vérében volt a nomádokkal szembeni ellenérzés - ami a több évszázados határmenti villongások során ivódhatott beléjük elég érthető módon -, nem voltak hajlandóak eltűrni a "korcs, szedett-vedett lovas barbárokat, akik csak a levegőt rontják a birodalomban. Hogy men-

nének vissza a tetves fűkunyhóikba füstszellemeket kergetni!" Ilyen istentelen véleményt hangoztatva sok békés félnomádot koncolt fel főleg Nyugat-Shadonban a felbőszült tömeg, néha már csak egy-egy szekta bujtogatása nyomán is. Ami pedig ilyen élénken foglalkoztatja a népet, annak helyet kell kapnia a birodalmi ülések napirendjén is. A felső körökben is megoszlottak a vélemények - a súrlódásoknak a Tavaradolában megfogalmazott és mindhárom uralkodócsoport által P.sz. 2887-ben szentesített okirat vetett véget, amit Tavaradolai Bullaként ismert meg a világ. Kimondja, hogy bármely származású honi vagy bevándorló népcsoport, amelyik az Egyetlen igaz hitét vallja és elfogadja a korona primátusát, egyenlő jogokkal és kötelességekkel rendelkezik Shadon földjén. Az uralkodóhercegi családnak a bullán látható kézjegyét - mondani sem kell - az Egyház követelte-könyörögte ki, hiszen nem örült volna annak, ha sokéves missziós munkája kárba vész holmi vaskalapos shadoni parasztok lázadozása miatt. (És ki ne gyanítana emögött is titkos megállapodásokat? A Bel-Estessók biztosan elkérték a tollvonás árát, az elveihez hű Egyháznak pedig bele kellett ebbe nyugodnia.) Végtére is: akár így történt, akár nem, a nomád származásúak zaklatását, beilleszkedésük megakadályozását a Bulla súlyos büntetéssel sújtja, ami köztéri kaloda, súlyosabb esetben birtok- és vagyonvesztés vagy gyilkosság esetén a tartományból való száműzetés is lehet.

A hossolok lelkületéhez igazodóan megjelenésük is magára vonja az emberek figyelmét. A buggyos, vastag kelmékből készült ruhákat kedvelik, öltözködési szokásaik pedig - különösen a nők esetében - elég kihívóak. Számomra furcsa, hogy a külhoniak szinte ugyanúgy kedvelik őket, mint az ellánokat. Shadlek igen népszerű hely az utazók körében.

Megint más a keleti derindák és hossolok keveredéséből kialakult nép. Ők a megfontolt, lassú mozgású "keletiek", ahogy egyszerűen nevezi őket minden shadoni. Ravear, Tyronna, Gordoza és Therrosa népe - bár jobbára tengerparton élnek - nem jellemzően hajós nép, mint az ellánok. Fegyelmezett, inkább a rónokhoz hasonlítható fajta. Megbízható, büszke nép, akár a maga módján bármelyik shadoni. Ők igazán a bányászatból élnek, az állattenyésztés és a hajózás messze másodlagos számukra. Barátságosabb, könnyebben oldódó emberek, mint a nyugatiak. Náluk jobb hegyivadászokat és kiválóbban kiképzett harcosokat nehezen találni. Jó kapcsolatban állnak a többi shadonival, higgadt alkalmazkodó képességük révén rendre megoldották a konfliktusokat.

A godoni bevándorlás előtt nyugatról érkezett telepesek nem képviselnek a fentiekhez hasonló határozott jellemvonásokat. Beolvadtak a négy vér soraiba, elvesztették ősi hagyományaikat.

Amennyire sokfélék a shadoniak, annyira változatos a föld is, ahol élnek. A teológusok a szakrális hármasság számmisztikája szerint értelmezik a létet: Domvik Szférája (áldassék a neve a Teremtésben), a Valós Világ és a Gonosz birodalmának tanítása ugyan messze áll a geográfiától, az elmélet azonban ugyanaz: a Nagy Medence, a hegységek és a Felföld hármasságában. A birodalom és az Egyház biztosan támaszkodhat kincseire.

Északon Shadon tartományi határáig nyúlnak a Ron, a Vailla és a Corda vonulatai. Vadban gazdag erdők és számos bányajárat tartja el a hegyekben élőket. Sok erre a só- és agyagbánya. Corma-dinán vörösaranyat is termelnek. A kimerült agyagbányák rétegei alól pedig ritka nemesfém, a fehérarany kerül felszínre. Ennek ára egységenként igen magas: egyrészt mert veszélyes a kitermelése. Az agyag vízzáró rétege alatt lazább a föld, így gyakoribbak az omlások. Másrészt mert a fehéraranyat különleges módon ötvözik, amitől elnyeri szilárdságát és tiszta, világos színét. A feldolgozás titkát az abasziszi abbithoz hasonlóan féltve vigyázzák, bár ennek a nemesfémnek a jelentősége meg sem közelíti a fegyveracélét. Még sokan próbálják megszerezni a titkot - Carappo azonban jól őrzi monopóliumát.

A Keleti Ormokhoz hasonlóan északon és nyugaton is kiterjedt érc-



bányászat folyik - a shadoni biarrát, fehérmárványt és a tiszta gyémántot viszont kizárólag keleten lehet megtalálni. Az utóbbi kettő közül, bármilyen furcsa is, a biarra a fontosabb, mert ez a hagyományos építőanyaga Domvik házának, csúcsos katedrálisának szerte Shadonban. A hófehér épületeknél sosincs magasabb építészmunka a városokban. A hegyvidéken mindenhol elterjedt a vadászat - csakúgy, mint szerte Yneven. A prémeket jó áron veszik a nagyvárosokban, különösen Therrosában és Gordozában.

A legfontosabb terület mégis a Nagy Medence, az alföld. Ez egész Shadon éléskamrája. A rónok évezredek alatt alakították ki azt az öntözéses folyómenti kultúrát, ami megőrzi a kövér földek minőségét még az aszályok idején is. A búza- és a rozsmezők pedig meghálálják a gondoskodást: a birodalom történetében egyszer, csak a Kétszázéves Háború idején fordult elő az, hogy kimerültek a Fényes Birodalom éléskamrái. A számtalan csatornán még a legbelső földekre is eljut a nagy folyók vize. A kegyes Hétkarú bőven táplálja a Shadlek, az északi hegyekből lehömpölygő Larro-Vailla, Larro-Roso (a Shadlek legészakibb forrásvidéke) és a Larro-Shel vizeit. Az arany táblák között nyaranta gyönyörű látványt nyújtanak a csatornák ezüstszalagjai. Sok város épült folyópartra: hogy csak a birodalmi székvárost, Shadont és mostohatestvérét, Shadleket említsem. Itt aztán egész évben munkát ad a hegyekből leúsztatott fa feldolgozása. Shadlek városa épp ezért nem csak züllöttségéről ismert, hanem egyedi faszobrairól is, amiket ősi ornamentikával díszítenek a mesterek különleges szerszámaikkal. A hősök nevére mondom, igen furcsa fintora Domviknak, hogy az Egyház épp innen rendeli templomaiba a kecses ereklyetartókat és a vallásos témákat feldolgozó alkotásokat...

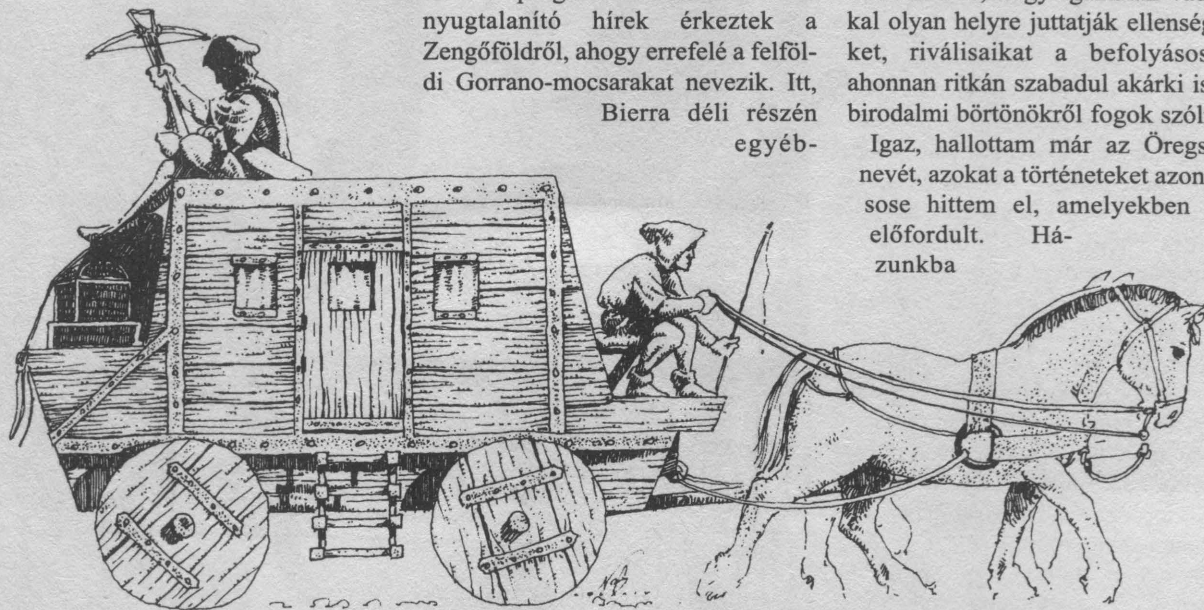
Minden vidékre igaz az, hogy - bár változó szervezettséggel - kiváló kövezett úthálózat köti össze a birodalom többi részével. A tartományok mindegyikében legalább négy fő útvonalat találni, néhol többet is. Áldásos eredménye ez a békeidőkként emlegetett shadoni "aranykornak": az utakon futó postakocsi-hálózat közkedvelt személy- és árufuvarozó mód. Viszonylag gyors és biztonságos, a masszív, vasalt batárokat mindig fegyveresek kísérik a célállomásig.

...Ne csodálkozzatok, gyermekeim, a hirtelen témaváltáson. Hetek múlva folytatom csak az írást. Két dolog is akadt az utóbbi napokban, ami megrendített és egészen megváltoztatta a kedélyemet.

Az egyik rossz, a másik jó. Igen megrázott egy szerencsétlenség, ami felforgatta a ház mindennapjait. A téren a minap elvetemült gonosztevők áldozata lett rendházunk initiatus testvére. Átkozott orvtámadók oltották ki életét, míg a napi áldást osztotta a polgárok kérésére. Délről nyugtalanító hírek érkeztek a Zengőföldről, ahogy errefelé a felföldi Gorrano-mocsarakat nevezik. Itt, Bierra déli részén egyébként is olyan szóbeszédeket hallani, melyek miatt minden nap szentelt gyertyákat gyújtunk a házioltáron. Járvány híre jött, ami megrémített mindenkit. A papok minden reggel fohászkodnak a Gyógyítóhoz, hogy kímélje népét - az initiatus testvér még ereklyéért is küldetett Gordozába, Szent Sineae baljáért, amit a leprásokért áldozott fel a Nagy Járványok idején. A városi krónikában már évszázadok óta nem került feljegyzés pusztító kórról, és most azért fohászkodunk, hogy ez ne is legyen másként az elkövetkezendőkben. Utána pedig a merénylet. Az egyházszolga halála sosem jelent jót, bár a nyelvek szerint gyarló ember hírében állott az áldozat. A téren történtek nagyon felzaklattak, a baljós jelekről csak egy régi barátom váratlan érkezése vonta el a figyelmem. Sokat megélt, és bár kelletlenül tette, beszélt olyan dolgokról is, amit lejegyzek ezeken az oldalakon. Talán az írás segít és feljavítja hangulatom, ami távozása után ismét egyre rosszabb lett. Hiába, öregebb fejjel érzékenyebb az ember fia.

Az Első Angyal intését látom érkezésében - másképp nem szólhatnék most az esetéről. Évekkel ezelőtt történt, elejtett megjegyzéseiből nem derült ki, melyik tartományban, de talán jobb is így. Magas tisztű nemesek - amint szavaiból ki kellett vennem - olyan módját találták félreállításának, amely felkorbácsolta hitemet. A legaggasztóbb az, hogy mint mondta, általános módja az ármánykodásnak az, hogy igaztalan vádakkal olyan helyre juttatják ellenségeiket, riválisaikat a befolyásosak, ahonnan ritkán szabadul akárki is. A birodalmi börtönökről fogok szólni.

Igaz, hallottam már az Öregszirt nevét, azokat a történeteket azonban sose hittem el, amelyekben előfordult. Házunkba



is betévedt már olyan léhűtő, aki azzal csalta meg a jólelkűbb embereket, hogy koszt és kvártély reményében hamisan vádolt, elítélt és meghurcolt szerencsétlennek mondta magát, aki a birodalom tartományi börtönéből szabadult. A hiszékenyek még pénzzel is ellátták ezeket - legalábbis azok, akikkel én beszéltem. Barátom esetéért ellenben kezeskedhetem. Miután magam nem tudom szemléletesebben előadni, idézem szavait:

"... Barátom, mikor megláttam a távolban a hatalmas sziklát, eszembe jutott az összes borzongató történet, amit az Öregszirtről valaha is hallottam: nehéz lett a lábam és a por fojtogatni kezdett. Ahogy közeledtünk, egyre több részletet tudtam kivenni a durva kőtömbből - a rácsra tapadva vizslattam a szirtfok barázdált oldalát, amit mintha egy óriási medve karmai szántottak volna végig a tetejétől az aljáig.

... a szabályos kőkúp egyre többet takart el az égből, míg végül teljesen betöltötte a látteret. A rabkocsi döcögéséről is megfeledkeztem, amikor az összefüggő szikla egy darabja megnyílt és elnyelte az egész fogatot a kísérő katonákkal együtt. Egy boltozatos kőgyomorba értünk, ahol a sír hűvöse fogadott minket - a sötétséget nyomasztó derengéssé zabolázták az odabenn égő-világló gömbök. Bizonytalanság kerített hatalmába, azt sem tudtam, élő vagyok-e vagy holt. Érzéseim összezavarodtak, mintha átléptem volna a normális világ és az örök rabság határát. Egycsapásra értelmét vesztette minden, irtózatos fejfájás gyötört - erre tisztán emlékszem -, szinte közönyös megnyugvással tűrtem, hogy durva és iszonyú kezek lökdössenek a teremből nyíló sötét folyosó felé... A tébolyult zavarodottság csak akkor múlt el, amikor újra egészséges napvilágra léphettem és messze a hátam mögött tudtam a birodalmi börtön kősipkáját."

Rémítő leírás - nem is csodálkoztam döntésén. Évekre elhagyta az embereket, magányt akart. Meg is találta azt a Salumion keleti lábainál, ahol megnyugvást keresett a jelen okozta sebekre. A múlt titkait kezdte kutatni.

Olvastam magam is arról, hogy arrafelé, a Shadlek gyanús deltájától (így nevezik, mert a főfolyástól távolabb eső ezernyi szigeten titokzatos szektákat emlegetnek a shadlekiek) nyugatra érdekes kőkúpokat találni. Tanúhegyeknek nevezik őket, mert tanúskodnak a múltról. Régebben egy utazó misztikus jelekre, vésetekre bukkant a kőtömbök barázdált falán. Később épp ezen a vidéken tűnt el nyomtalanul, csak a naplóját találták meg az egyre nagyobb számban odatelepülő szerzetesek. Kolostorokat építettek és csak a jelek megfejtésével foglalkoztak a napló nyomán. Sikerükről vagy sikertelenségükről azóta sem lehet tudni, bár sokan fenik a fogukat a titokra. Vannak, akik maguk próbálják megfejteni a jeleket, vannak, akik szerencsevadászokat fogadnak ugyanezért. Barátom is oda vonult az emberek elől, akikben csalatkozott. Az egyik kolostor befogadta, tőlem is oda indult vissza. Kötelességemnek éreztem mindezt elmondani, mert az őt ért sérelem, úgy éreztem, szétfeszíti lelkemet. Domvik bocsásson meg érte.

Bár igaz, hogy minden rosszban van valami kicsi jó is. Mert a másik baljós hír, a kórról, alkalmat ad, hogy a Felföldet is megemlítsem. Éjjelente a Tanítást olvasom, hogy erőt nyerjek az íráshoz. A vers pedig így szól:

"Láttam az Égi haragját,
láttam a vér vörös árját,
Láttam a fényt, ragyogását,
láttam a máglya sötétjét:
Sírom a hant röge, fája
- sírom a dalt kesered'ten...

... Megnyugodtam - talán az Egyetlen akarja, hogy így legyen, mert így kell lennie... Mégis nehéz Ronnagelláról szólnom, hiszen csak mendemondákra, a babonás népek szavára és csak kisebb részben a shadoni gondolkodók véleményére hagyatkozhatom. De miért is ez a bizonytalanság? Olyannyira ellentétesek az Egyház szavai és a pórok, polgárok hite a Felföldről.

Hogy az előbbi érthető legyen, a Krónikában megkerestem Leiosz Thaira Viassos "*A Megtévedtek*" című therrosai beszédét a felföldi eretnekségről. A prédikáció egyik részlete így szól:

"... A Felföld pedig, testvéreim, szégyenfolt a Birodalom és az Egyház fehér leplén. Zabolátlan barbárok földje az, amit csak azért nem tisztítunk meg a rárakódott mocsoktól, mert Domvik evilági földjének része az is. Testvéreink vérét nem onthatjuk mégsem. Mert így tanítja az Egyetlen Igaz Isten!

Nem ontjuk hát, mert ki is állíthatná, hogy így cselekedünk? Annyit azonban meg kell tennünk, hogy segítő kezet nyújtunk feléjük. Hogy meglelhessék az igaz utat. Domvik majd megtisztítja bűnös testvéreink lelkét a szent tűz által. Nem gyilkolunk, hanem tanítunk az Egyetlen Első Arcának világló fényénél. Nem bosszút állunk felkoncolt testvéreinkért, hanem levesszük tudatlan, barbár lelkükről a bűn súlyát. Így megtisztulva nézhetnek magukba Domvik színe előtt, amikor eljön az ideje..."

De mit sugdos a pór? És ha szóba is kerül Ronna-gella és népe, a daronna, felföldi, miért járul a templomokba adományokkal, hogy fohászt mondasson a Második Angyalhoz? Azért, mert átkokat emleget, vagy azok miatt a nyomorultak miatt, akik azt híresztelik magukról, hogy a Felföldről vándoroltak el? Akiknek olyan ősz a hajzatuk, mint a legidősebb shadoniaknak, pedig alig-ha éltek meg több nyarat harmincnál? Ezekre a kérdésekre kell választ találni. A nép pedig valóban istentelen eretnekségekről, ősi átkokról beszél, amelyek időről időre életre kelnek és egyszer elemésztik majd egész Shadont. Mi az igazság? Keserű a lelkem...

Annyi bizonyos, hogy mióta Godon birodalma elpusztult és a gonoszok megátkozott földeket, felperzselt völgyeket és bűzlő mocsarakat hagytak maguk után, azóta folyik a szüntelen harc a felföldi lelkekért, a birodalom pedig hiába próbálja kigyógyítani testén ezt a fekélyt: kicsattan csupán, de beforrni nem fog soha. Néhány eretneknek kikiáltott pap Domvik büntetéseként emlegette a Délvidéket - az Egyház bűneiért.

Igaz lehet talán - az Egyháznak bizony elég tisztátalan ügyhöz van köze ahhoz, hogy az Egyetlen megbüntesse néhány engedetlen szolgáját. A klérus mégis makacsul ragaszkodik a tagadáshoz és a reménytelennek tűnő térítéshez, a felföldiek megzabolázásához. A triatosz másik két tagja, a király és Vitris mester - úgy hírlik - hallgatólagosan belenyugodott már e vidék elvesztésébe - jelentős adóösszegektől esnek el esztendőről esztendőre, ám ez a pénz még mindig

kevesebb annál, mint amennyit a birodalmi seregek megtorló hadjáratai felemésztettek-felemésztenének...

Azok, akik az állam ügyein vitatkoznak, úgy gondolják, hogy az egyes területek kiskirályai, akik fejedelmeknek címezik magukat, minden alkalmat megragadnak arra, hogy megnehezítsék a birodalom dolgát - válaszul az állandó abajgatásra. A birodalomhoz hű lovagokkal (tartományi hercegek, bárók) szemben többségben lévő fejedelmek menedéket adnak az üldözötteknek, akiket kivetett magából az ország - gombamódra nőhetnének itt a boszorkányszekták és a Gonosz más előőrsei is, ha a felföldiek nem lennének ugyanolyan makacs népség, lenyelhetetlen falat számukra is, mint az Egyetlen egyházának.

A következők sokszor tűnhetnek majd zavarosnak számotokra. Belátom, hogy így van - de értsétek meg azt a tartózkodást, amivel az alábbiakról mindenki beszél (különféle okokból). Igyekeztem rendbe szedni, néha egymáshoz fűzni a szóbeszédeket, de rá kellett jönnöm: nem egyszerű dolog. Ennek alapjául is csupán elejtett szavak, megjegyzések szolgáltak.

A politika tudományával foglalkozók szerint (némelyekkel találkoztam magam is) a felföldiek ugyanúgy ágállnak a Gonosz hívei, mint Domvik misszionáriusainak tanításai ellen. Pedig csak élni szeretnének - túlélni. Csiszolhatatlan gyémánt ez a föld, aminek lakói halálig hű barátokká válnak, ha nem téríteni akarja őket az ember.

A fejedelmek és a domvikhívő felföldi nemesek állandó csatározásait pedig a felföldi sínyli meg. Kemény, harcos nép lehet az egyébként, aki makacsul kitart elvei mellett (talán makacsabban, mint az Egyház szolgái istenük mellett), nála hűségesebb barátot pedig - úgy mondják - aligha találni.

Jadome és Javea hite korcsan tovább él - papjaiknak nincs már hatalmuk. Nyomokban egyeznek Domvik hitével, ami bizonyítja az "összefércelést". Jadome a Föld Istene, a természeti erők ura és parancsolója, míg Javea a lélek őre, a szellem vigyázója, az egek istene *lehetett. Párosuk az* egyetlen fennmaradt istenpáros Godon feltételezett, mágiától elnyomott vallásából - eszerint a hajdan hét istenség közül öt már eltűnt Ynevről. Kitagadott és egyházi átokkal sújtott teológusok szerint innen ered Domvik hét arca is - az egybeolvasztott Jadome és Javea mellett a többi öt istenséget is belegyúrták alakjába. Ezek a munkák persze indexre kerültek, de tartalmuk mégis fennmaradt egy-egy prédikációban. Hét lényegük, különböző jellegeik nyilvánulnak meg a Hét Arc teológiájában. Valószínűleg az említett istenségek a többinél nagyobb hatalommal bírhattak, akiknek alárendelve biztosan volt egy "tudás-isten", aki az elme, a mentál és a megfontolás ura volt. Egy, aki a hívők meggyőződésére felügyelt (talán épp Javea). Egy, aki - mint ahogyan ez minden vallás közös ismertetőjegye - a hit ellenségeit büntette. Egy, aki a teremtésmítosz fő alakja volt, az élet őre (talán épp Jadome), aki a gyógyítás (akár testi, akár lelki) erői felett parancsoló istenségért is felelős lehetett. Egy, aki a hívőket "jóra" sarkallta - ez a fogalom pedig viszonylagos. És még egy, aki a halálkultusz isteneként az eltávozott lelkek útját határozta meg. Ez mind csak elmélet, és én magam is tagadom, hisz ostoba istenkáromlás, eretnek nézet mind. Ma a Felföldön sincs már hatása.

Domvik többi tartományához hasonlóan a Felföld is önellátó - már közigazgatásilag is elszakadt a többi tartománytól. Egyedül áll a birodalom délfokán: elválasztja Ynevet a délkeleti szigetektől, ahol egyesek szerint különös, ősi tanokat ápoló népek élnek. Mint egy lyuk a sajtban, úgy maradhatott meg ez a ködös, sötét hagyományokat őrző populáció a Démonikus Óbirodalmak pusztulása óta eltelt évezredek során távol a kontinenstől. Nehezen megközelíthető szigetek ezek (a Viharvizek jól őrzik), kiesnek a kontinens vérkeringéséből, közvetlen veszélyt nem jelentenek és túl sokba kerülne feltérképezni őket - ezek az okok, amiért valóban igazi fehér foltok Ynev térképén. Igazából nem tudni kultúrájukról semmi biztosat: csak sejtésekre hagyatkozhatunk, amikor a démonikus jellegű "vallásukat", mágiájukat és szokásaikat fürkésszük. Hipotézisek és becslések útvesztője ez a föld - szunnyadó vidék, amely csak arra vár, hogy visszaszerezhesse régi dicsőségét. Maguk a felföldiek sem beszélnek soha a titokzatos - ahogy ők nevezik - "Sötét Szigetek"-ről. A Rend szerint alkalmanként erős mágikus tevékenység rendezi át a Hálót a délvidék felett...

Ami a felföldieket illeti: úgy mondják, lelke mélyén büszke, makacs és akaratos népség: könnyen kiröppennek a vaskos, nehéz kardok a gyűrűjükből, ha ezt megkérdőjelezi valami eszement. Bár az aquirok hátrahagyott nyomai inkább másra sarkallják őket: túlélni mindenáron.

Egyébként bizalmatlan, visszahúzódó nép. Szállásért bárhol zörgethetsz a vasalt kapukon: senki sem fog beengedni. Nem barbárságra kell gondolni - inkább félelemre. Napnyugta után mindenki reteszek mögé húzódik és várja a napfelkeltét. Ritkán kaphatod őket hazugságon - hiszen ritkán állnak szóba idegennel. Úgy hírlik viszont, hogy ha egy felföldi (da-ronna) életét megmented, biztos lehetsz abban, hogy - néha akár kényelmetlenségeket okozva - az igyekszik visszaadni neked a kölcsönt. A felföldinél igazabb barátra hiába vágysz: kész életét is áldozni érted, mert egyetlen kincs ér arrafelé igazán valamit: az élet.

Miért lehet mindez? A mindennapos küzdelem miatt. Sok helyen érzed az ártó mágia egészségtelen leheletét - az aquirok nem vesztegették idejüket Godon korában. Együtt élni ezekkel a fekete nyomokkal, állandó éberségben vigyázva minden lépést, gyanakodva figyelni minden fegyvertelent (akinek útjai általában nem egyenesek), ráadásul ellenállni a néha felbukkanó térítő papoknak - nem könnyű élet ez. Megacélozza a testet és a lelket, mesék és legendák fátyla mögé rejti a gondtalan életet. Alkalmazkodni kell a körülményekhez.

Igaz ez az életmódra is: az alapjában hideg éghajlat vastag, időt - és szelet, esőt, hideget - álló posztót követel, ami őrzi a test melegét a hidegtől és a fegyverektől. Minden célszerű: az ételektől kezdve (amiket leginkább vadakból és saját termesztésű gumós növényekből készítenek) a házépítési szokásokig: a lakhelynek tágasnak kell lennie, hisz bármikor készen kell lenni a bennrekedésre különböző okoknál fogva, vaskos, erős fa- és kőtömbökből kell összeróni, hogy a fizikai sérüléseket és a tüzeket egyaránt állja. Központi helyen a tűzhely álljon, aminek melege áthatja a családtagok lelkét, fénye

megvilágítja arcukat. Az arc pedig sosem hazudik...

Szót kell azonban ejteni a lovagi kultúráról is, amely vitathatatlanul godoni gyökere a shadoni hagyományoknak. A hajdani kóborlovagok terjesztették el északabbra a pallosjog köré csoportosuló tanokat, érzületet. S ahogy Shadon történelmének sötétebb koraiban ez elvesztette eredeti jellegét, úgy a Felföldön megőrizte azt. A lovagi hagyományok a becsületességre, büszkeségre és a szó szentségére alapoznak, mint bárhol máshol - csak annyi különbséggel, hogy néhányan az említett fogalmakat egészen másképp értik... Beszélnek olyan harcosokról, akik a Gonosszal kötöttek szövetséget. Csak Feketerendi Lovagokként emlegetik őket. Éjjel és csoportosan járnak. Ekkor csak úgy menekülhet a balszerencsés - és ostoba - éjjeli utazó, ha kitér útjukból, elrejtőzik. Ha nem hagyta el istene, nem veszik észre. Ha igen, ... Nem éri meg a másnapot. Fekete madarak csapatai követik őket, akiknek szemével látnak, hatalmas paripákon vágtatnak, akiknek fülével hallanak. Mágiát használó csuklyásokkal paktálnak, akik befolyásolják a sorsot - és úgy hírlik, az Átkokat is. Veszedelmes harcosok, akik közé bizonyosan sok lázadó fejedelem áll. A felföldi paraszt kiszolgáltatott - nem harcolhat ilyen hatalmakkal. Egymás ellen fenekednek, háborúznak, a politikában is mindig övék az utolsó szó.

Így az ott élő pórok nem istenekre és más természetfeletti hatalmakra bízzák magukat, hanem saját becsületükre, adott szavukra. Többet jelent az minden másnál. Aki ért a fegyverekhez és betartja szavát, az életben marad. A kivételeket (a lázadó és békétlenkedő nemeseket, lovagokat) a da-ronnák éppúgy megvetik (és legtöbbször rettegik), mint a többi shadoni. A makacs ragaszkodás az elvekhez és a harc a természettel segít megérteni jellemüket.

A természet pedig nem kegyes. Vadon élő növényeket nem használnak táplálkozásra, hiszen a föld sosem biztonságos - inkább állattenyésztésük és vadbőreik jelentik csereáruikat Ronna-gella határán. A mágiát nem kedvelik, tartanak tőle, minden megnyilvánulásától. Olyan még nem fordult elő, hogy egy felföldit mágiával gyógyítottak volna. Bele sem egyezne ilyesmibe. Hasonlóan nem állhatja az amuletteket sem. Azt hallottam, a da-ronnák csodálkoztak és őrültnek neveztek mindenkit, aki Shadonban a godoni tárgyak sznob rajongója. Nem tudják azok, mit tesznek: mit visznek otthonuk falai közé...



Mert a mágia mindenütt jelen van Ronna-gella dombjain. Árad az ősi godoni romokból, a manaviharokból és az aquir Átkok nyomaiból is. Felföldszerte találni olyan utakat, amik nem vezetnek sehová, csak a halált és a kárhozatot leli meg rajtuk az utazó. Ezredéve leszúrt szentelt kardok mutatják csak ezeken a helyeken a menekülést jelentő ösvényt. Rendszeres időközönként megelevenednek a sötét átkok is: az éjjelek és nappalok rémjáró szakát pedig csak a da-ronnák ismerik. Ők azonban nem beszélnek róla senki halandónak. Annyit lehet csak sejteni, hogy vannak olyan helyek - a felföldiek "szent" helyei -, amiket Átokszikláknak hívnak. Ezek környékén a virrasztás közben bemutatott rituális szertartások megóvhatják az embert a pusztulástól. Ekkor mindent lát a túlélő. Emiatt lehet, hogy a da-ronnák között gyakran látni fiatalon ezüstfehérre őszült férfiakat és asszonyokat...

Időről időre futótüzek söpörnek végig mindenütt, amik csak az élőket emésztik el. Utolérik a vágtázó lovat, a szárnyaló madarat is. Megelevenednek a dombok a lábad alatt, hogy mocsárként bűzben fortyogva nyeljenek el mindenestől. Követnek, bármerre mész is. Forgószél kerekedik, ami képes egy teljes vértezetben csataménjén ülő lovagot a levegőbe emelni, sziklákon zúzza szét a magasból. Sat-

nya fű nőhet lábad alatt, és fertály óra múlva anyádra sem emlékszel az őrület mezején. Saját csontjaidról rágod le a húst, mígnem elvérezve teljesedik be a sorsod. Délidőben borulhat rád az örök éjszaka, a fényrabló, hogy megtébolyítson, elvegye szemed világát - és mocsár felé vezesse lépteidet. Gonosz aquir kapuk nyílhatnak, ahonnan pokolbéli szerzetek és démonok rontanak elő, hogy elragadjanak rémítő világukba. És folytathatnám még...

Beleborzong a lelkem, Domvikhoz fohászkodom az oltárnál és a Hősökre gondolok, akik a Teremtés hajnalán értünk áldozták fel életüket a Fekete Földön. Csoda hát, ha a daronna, felföldi bizalmatlan és hideglelkű az idegenekkel? Én az Egyetlennek ajánlanám magam, ha ott kellene élnem! Ők kitanulták a fortélyokat és együtt tudnak élni a szörnyűségekkel. Tiszteletet érdemelnek, nem megvetést. Most megyek, elmondok egy imát.

...Olyan dolgokat látnak, amibe más beleőrülne, mégis meglepődnek azokon az ostobák, akik egyre gyakrabban látogatnak Ronna-gella gyepűire. Sok szerencsevadász és kalandor indul a Felföldre, hogy felkutasson egyetegyet azok közül a fennmaradt szentélyek, városromok és várak közül, amik a Godon Birodalom leáldozott csillagát idézik. Igaz, hogy kevés tér vissza közülük északra, őket viszont gazdagság várja. Az innen elhordott tárgyakért vagyonokat fizetnek Therrosa, Dia-Godo, Gordoza és Lewiar városaiban, hogy büszkélkedhessenek velük szomszédjaiknak az összejöveteleken. A hősök vérére, másokat gyilkolnak közvetetten, mikor a déli útra csábítják őket. Az igazi godoni kultúrát nem ismerik - igen kevesen mondhatják el magukról - és sokszor nem is tudják, mit aggatnak ágyuk fölé. Értéket vagy veszélyt - mindegy. Sokszor a godoni mágia által átitatott tárgyak ezek, amikkel egyrészt saját álszent vágyakozásukat elégíthetik ki, másrészt elsápaszthatják hasonszőrű szomszédaikat és rokonaikat is. Ahogy már szóltam is róla, most ezek a tárgyak jelentik a legjobb pénzforrást az említett tartományokban.

Ráadásul néhány szent hely és zarándokút is erre a vidékre vezéreli a shadoniak és a külhoniak lépteit. Igaz, hogy ezeknek a helyeknek a környékét a da-ronnák is jobban kedvelik: biztosabb az álmuk arrafelé. Ki kell hát egyezniük a sorssal és el kell viselniük a minden tavasszal megjelenő látogatókat. A felföldi bizalmatlan népség, a bajt pedig csak tetőzi az, hogy a látogatókkal mindig érkezik egy-egy pap is, s máris kész a kalamitás...

Mert amíg a hitről nem esik szó, nyugodt a da-ronna is. Ha azonban Domvikkal nyaggatják, könnyen elszabadulnak az indulatok.

Ha azonban alkalmuk van rá (igen ritkán), a da-ronnák éppúgy kedvelik a mulatságokat, mint bármely más halandó. Az élet rövid, különösen a Felföldön, és illik kihasználni az elröppenő éveket. Savanykás boruk és erős sörük feledtetik velük a gondokat - még ha csak időlegesen is. Karcosan recsegő, hangulatos nyenyeréik és dobuk pergő talpalávalót szolgáltatnak ilyen alkalmakkor. Féktelenségük ebben is kiütközik - nem viccből isznak. Harsogó dalaik felverik, újabb csatákra hívják mítikus hőseiket a mindenütt jelenlévő rontásokkal és a leselkedő démonokkal, amik meghatározzák borongós hitviláguk atmoszféráját.

Talán egybekötik ezeket az alkalmakat az ünnepekkel, bár biztosan más jelentősége ezeknek van számukra, mint a birodalom más részein. Rátok bízom, hogy az ünnepekről szóló mondatok végén erre magatok is megtaláljátok a választ - erről én magam nem tudok többet mondani.

Ennyi hát Shadon népeiről, tisztes gyermekeim. Találkozásunkig maradtam szerető atyátok, aki - ha Domvik addig élni engedi - alig várja már az ölelést annyi hosszú év után.

Lawarin



Adalékok a Summarium I. - Shadon, Hatodik levél: Shadoni ünnepek, 428. oldalon közölt ünnepekhez

- **Shadon Birodalmának Napja** (A megbocsátás Napja) - Említettük, hogy az Egyetlen népe meglehetősen - néha túlságosan is - büszke fajta. Ezt az érzületet csak megerősíti a minden évben megrendezendő birodalmi születésnap, Shadon királysággá szerveződésének, az első Bel-Corma királlyá koronázásának évfordulója. Ennek időpontja Télközépre esik, a csillagászati tél beköszöntétől számított hetvenötödik nap delére. A fagyos fehérség jól illik a fennkölt hangulathoz: a világ tiszta fehérsége és a birodalom nagysága patetikus összhangban emeli a nép hangulatát. Ekkor hirdet - igaz, meglehetősen ritkán - amnesztiát a Bel-Corma királyi család mindenkori feje, és birodalmi kitüntetéseket, kinevezéseket hirdet ki. A birodalmi székváros, Shadon folyóparti utcái megtelnek zarándokokkal, akik ajándékokkal kedveskednek az uralkodónak. Nagy divat a rövid epigrammák írása, amelyek között bölcselkedő, tréfás, szerelmes, de mindig csak szigorúan ízléses darabok akadnak. A király a hagyomány szerint minden évben kiválasztja a neki leginkább tetszőt a művek közül, s íróját megjutalmazza - teljesíti egy kérését, amit gondosan megfogalmazva terjeszt elé a büszke kegyelt. Kisnemesi rang, házasságra, családra kért királyi áldás, különleges engedmények, engedélyek hitelesített pergamenjei születnek ekkor.

A rendkívül hosszú, huszonegy napos ünnepen minden tartomány a székvárosba küldi képviseletét, s egy-egy napon éves mérleggel számol be a kormányzó testületnek a végzett munkáról. A belpolitika aktuális gondjaira, a birodalom érdekeit érintő problémákra is sort kerítenek ekkor. Az alkalom hasznos - és rendkívül fontos is. A tartományok vitás ügyeinek békés elrendezése ekkor a legbiztosabb. Ezért a Megbocsátás Napján - a Birodalom születésnapján - a tartományi küldöttek megérkezése rendkívül fontos. Akadtak már olyan esetek, amikor a képviselet elmaradása rossz hírbe, hátrányos pozícióba juttatott egy-egy tartományt. Mondják, ebben mások keze is benne lehetett...

Shadon és a többi tartományi székváros utcáit estig járják a körmenetek, amelyek után szabadabb formában folytatódik az ünneplés. Természetesen a mindennapos munka ekkor sem szünetel, csupán a tempó szelídül meg a bő hónapos időtartamra.

- **A Godoni Bevándorlás és Szövetség Ünnepe** - A szokások szerint a Hontalanok Kútjához, a már említett gázlóhoz - pontosabban az azóta ott felépült nagyvároshoz, Lario'n Biassorhoz kötött megemlékezés. A p.sz. 1150-es évek eseményeihez kapcsolódik az egyaránt világi és vallásos ünnep. A Shadoni Ötökként emlegetett, a godoni múltra családfájukat visszavazató famíliák és a tartomány vezetése együtt szervezik meg és bonyolítják le a napokig tartó rendezvénysorozatot. Szokás szerint a Ronellai Játékok mindenkori győztesét hívják meg szép fizetségért arra a késő őszi - Őszközép után huszonegy nappal megtartandó - előadássorozatra, amely újrajátssza, feleleveníti a bevándorlókkal történteket, beilleszkedésük és a shadoniakkal kötött szövetségük történetét. A megjelenített események, jelenetek egymás mellé állított szekerek hosszú során, egyfajta kész történetként tekinthetők meg. Az ünneplésből Shadon Egyháza is kiveszi részét a maga módján: az előadássorozat végén régi ereklyéket hordozó körmenetek ünneplik az Egyház és a bevándorlók szövetségét, Domvik győzelmét a godoni hagyományokon. A legszigorúbb óvintézkedések mellett zajlik az ünnepségsorozat - ezt az alkalmat szinte mindig felhasználja valamelyik szekta arra, hogy tiltakozzon a befogadottak jelenléte vagy az Egyház hatalma ellen. Éber Domvik-szolgák tartják szemmel a városba érkező idegeneket, s mindig fennakad egy-egy felforgató a rostájukon. Tagadhatatlan azonban, hogy nem tudnak minden rendbontót elcsípni - sajnos gyakoriak az egyházi személyek és ereklyék elleni sikeres vagy sikertelen merényletek.

- **A Tavaradolai Bulla évfordulója** - Ezen az ősz első napjára eső ünnepen emlékeznek meg a mindeddig legfontosabb királyi bulla megalkotásáról és elfogadásáról. Jelentőségéről és tartalmáról már szóltunk, így érthető, ha elég paprikás a hangulat az ünneplés idején. A Nyugati Tartományok területén különösen igaz ez: a jelzett területet uraló szekta, a "Megtisztítók" mindig megbontják a megemlékezés rendjét merényleteikkel. Ám akárhogy is ágállnak ellene, a bulla él és rendelkezéseit a legszigorúbb intézkedésekkel tartják-tartatják be egész Shadon területén.

Tekintve, hogy Shadon rendkívüli méretű birodalom, országnyi tartományokkal, az utazó számára az év közben tartott ünnepek időpontjai gyakran fedik egymást, hisz az egyik ceremóniáról néha lehetetlen időben odaérni a másikra. Mégis tanulságos az a két-három esztendőnyi idő, ami alatt az összes fontos szertartás megtekinthető - a látottak segítenek megérteni a shadoniak vidékenként változó mentalitását, mindennapi életét és szokásait. Az utakon gyakran találkozni vándorokkal, zarándokokkal, akik újra és újra ellátogatnak a szent helyekre, csókjukkal illetik az ereklyéket, és Shadon állandó véráramaként visznek életet és híreket a legeldugottabb településekre is útjaik során. Eltökélt arcuk, makacs kitartásuk, szűkszavú nyugalmuk érdekes - és fontos - színfoltja lehet egy-egy shadoni játéknak: a zarándokok sokat látott, tapasztalt emberek, érdemes velük tisztelettel bánni, mert segítségük sokat jelenthet a külhoni utazók számára.



Errata

Minden fáradozásunk és ellenőrzésünk ellenére sajnos bekerült néhány hiba az első kötetbe. Bizonyára ti is felfigyeltettek ezekre, hiszen jobbára olyan elírásokról van szó, melyek ellentmondásban vannak a szövegben leírtakkal. Lássuk ezeket abban a sorrendben, ahogy a könyvben is előfordulnak: A Darton-paplovag természetesen nem kapja meg már az első Tapasztalati Szinten a *Pusztítás* képzettség alapfokát, hiszen nincs hozzá mesterfokú *Fegyverhasználata*. Mihelyt azonban ezt megkapja (2. TSZ), a *Puszti-tás*t is felírhatja a karakterlapjára.

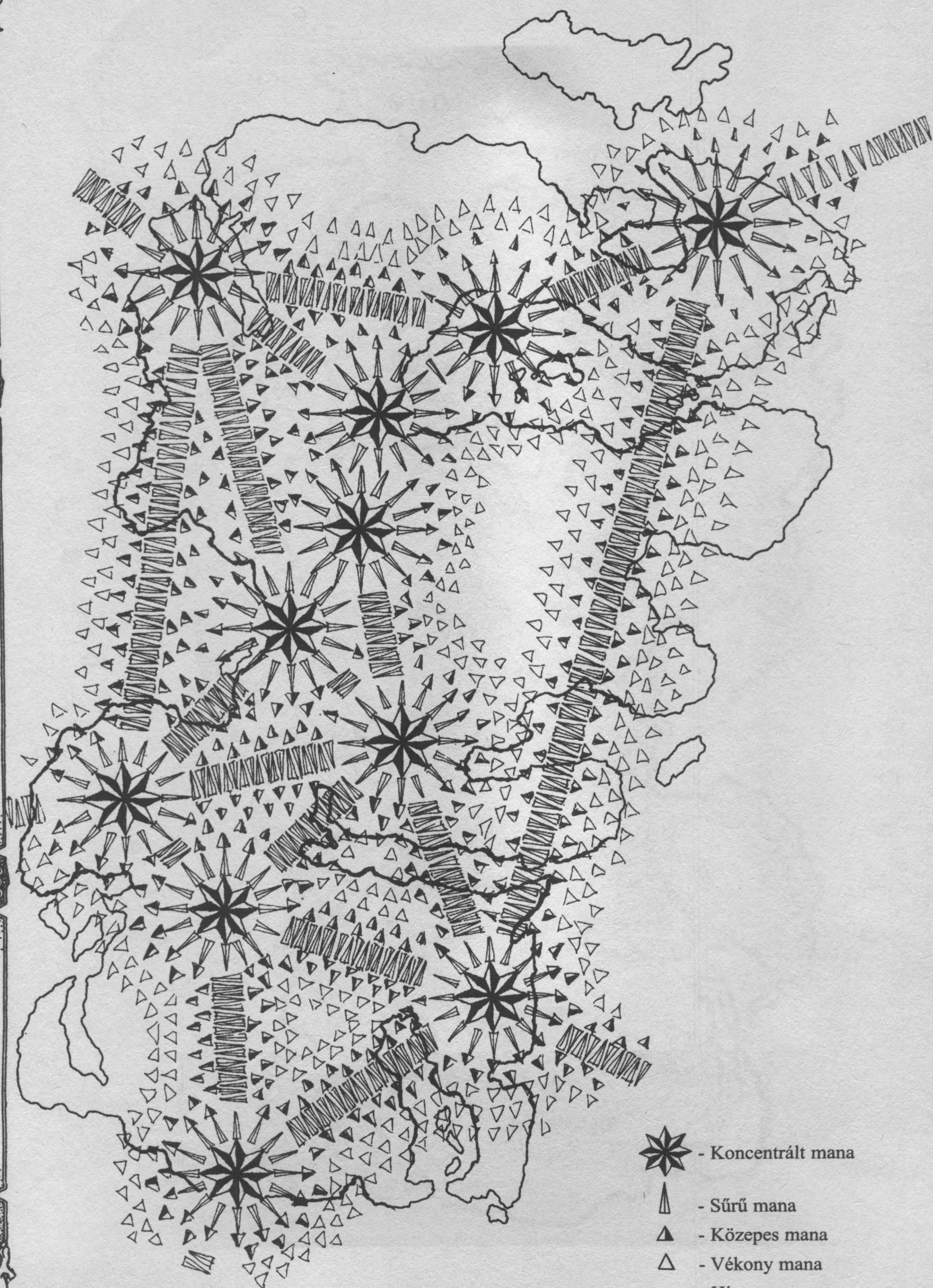
Dreina paplovagjainál is történt egy elgépelés. A karakter persze csak a harmadik TSZ-en kapja meg mesterfokon a *Hadvezetés* képzettséget, ellentétben azzal, amit a könyvben találni. Az első TSZ-en értelemszerűen csak az alapfokot birtokolhatják. Bizonyára sokan felkaptátok a fejeteket annak olvastán, hogy Ellana papnői már az első Tapasztalati Szinten két mesterfokú *Fegyverhasználat* képzettség birtokosai lennének. Erről természetesen szó sincs. Mind a tőrkardot, mind a tőrt csakis alapfokon forgathatják. Helyesen a képzettségek felsorolásánál is akkor jártunk volna el, ha azt írjuk: *"a főkasztnál leírtakon kívül"* 1 fegyver használatát ismerik alapfokon. Így a főkaszt leírásánál megszerezhető egy *Fegyverhasználat*hoz kapnak a szerelem istenasszonyának szolgálólányai még egyet, így lehetséges, hogy már a kezdetek kezdetén két különböző harci eszközt sikeresen forgathassanak. Ezekhez választhatnak még egyet az 5. TSZ-re érve, ám szó sincs arról, hogy bármelyiket is mesterfokon forgathatnák. Az Orwella-papnőt vizsgálva is feltűnhetett egy furcsaság. A *Szexuális kultúra* képzettségével a papnők nincsenek tisztában mesterfokon már az első szinten. Ekkor még csak az alapfokot érdemlik ki. Az ötödik TSZ-en pedig akkor is megkapják a mesterfokú használatot, ha különösebben nem foglalkoznak a fejlesztésével.

Nem a Papok... első részében szerepel ugyan, ám szorosan a témához tartozik az a hiba, melyet már régóta orvosolni kellett volna. Az *Első Törvénykönyv* 155. oldalán található *Mágia kifürkészése* nevű varázslat természetesen nem az adott varázslat Erősségét képes megmondani, hanem a felhasznált Mana-pontok számát. Így már rögtön értelmet nyer az őt követő *Mágia szétoszlatása* nevű varázslat is.



Tárgymutató

Táblázatok


- Koncentrált mana
- Sűrű mana
- Közepes mana
- Vékony mana
- Híg mana


Beriquel
Mer Daray-tenger
Yian-Yiel hg.
Velerian-
Enoszuke sziget
Fendor tg.
Shanice-hg.
Doardon hg.
Anublie-tavak
Pidera
Gro
Ugon
Vinverio hg.
Quiron-tg.
Sinemos-tg.
Hapinia
Ediomad
Onpor hg.
Idinal hg.
K.Harkad
Sellah hg.
Tiane hg.
Duaron-tg.
Ekbir sivatag
Tinolok
Elveszett Lelkek Tava
Godorai-tenger
Sheray hegység
Taba el-Ibara
Ravanói öböl
Gályák-tengere
Krahl hegység
Krahl hegység
Larmaron
Tyssoni öböl
Lar-Dor
Salumion
Santriol hg.
Lasmosi öböl
Shadoni öböl
Déli hegység
Nyugati-óceán
Keleti-óceán



1. GIANAG HERCEGSÉG
2. HAONWELL HERCEGSÉG
3. EREN HERCEGSÉG
4. ERIGOW HERCEGSÉG
5. EL HAMED
6. EL SOBIRA
7. AL MADOBA
8. AL ABADANA
9. HAT VÁROS SZÖVETSÉGE
10. KERESKEDŐ HERCEGSÉGEK
11. ÚJ-PYARRON
12. PREDOC
13. EDORL
14. SYBURR
15. ENYSMON
16. SEMPYER

Jegyzetek





karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség



MAGUS

Erő		Sebzés járulék
Gyorsaság		Páncélban
Ügyesség		Páncélban
Állóképesség		
Egészség		
Szépség		
Intelligencia		
Akaraterő		
Asztrál		

Életerő

Akt. Ép: Max. Ép: Alap Ép:	Max Fp: Fp/szint: Alap Fp:	Akt. Fp:
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt ______

Faj ______

Jellem ______

Vallás ______

Szülőföld ______

Iskola ______

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok	Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa ______

Használat foka ______

Használat szintje ______

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók

Feltöltődés módja

Egyéb helyen tárolt Mp.

Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

MAGUS

Kézben tartott fegyver:

KÉ | TÉ | VÉ

Jobbkezes
Balkezes
Kétkezes

Fegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	TÉ Alap/Mód.	TÉ Páncélban	TÉ Páncél nélkül	VÉ Alap/Mód.	VÉ Páncélban	VÉ Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:

KÉ | CÉ

Speciális lövedékek:

Célzófegyver	Fok	Tám/kör	KÉ Alap/Mód.	KÉ Páncélban	KÉ Páncél nélkül	CÉ Alap/Mód.	CÉ Páncélban	CÉ Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%

KP alap

aktuális KP

KP/szint

Módosítók

INT:

ÜGY:





Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek

Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design







Karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyűlölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség



Erő
Gyorsaság
Ügyesség
Állóképesség
Egészség
Szépség
Intelligencia
Akaraterő
Asztrál

Sebzés járulék
Páncélban
Páncélban

Életerő

Akt. Ép:
Max. Ép:
Alap Ép:
Módosítók:
Egészség:

Max Fp:
Fp/szint:
Alap Fp:
Módosítók:
Akaraterő: Állóképesség:

Akt. Fp:

A Karakter neve

Kaszt
Faj
Jellem
Vallás
Szülőföld
Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok

Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa
Használat foka
Használat szintje
Max. ψp
Akt. ψp
ψp/Szint

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum	Címer

Mana-pontok

Mp/Szint
Max. Mp.
Módosítók
Feltöltődés módja
Egyéb helyen tárolt Mp.
Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

M A G U S

Kézben tartott fegyver:			KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes Balkezes Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:				
Célzófegyver	Fok	Tám/kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	
									KP alap
									aktuális KP
									KP/szint
									Módo-sítók
									INT:
									ÜGY:

M A G U S



Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek		
Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design







karakterlap

A Karakter képe

Nem | Szeme színe | Haja színe | Súlya | Magassága

Valós kor | Látszólagos kor | Ismertetőjel

Család, törzs, klán

Ruházat, ékszer, látható fegyverek

Indítás dátuma | Kalandmester

Tulajdonságok

Különleges képességek és jellemzők

Vonzalom

Gyülölet, Irtózat

Félelem

Társak, Ismeretségek

Ellenségek

Ismertség



Erő
Gyorsaság
Ügyesség
Állóképesség
Egészség
Szépség
Intelligencia
Akaraterő
Asztrál

Sebzés járulék
Páncélban
Páncélban

Életerő

Akt. Ép:	Max Fp:	Akt. Fp:
Max. Ép:	Fp/szint:	
Alap Ép:	Alap Fp:	
Módosítók: Egészség:	Módosítók: Akaraterő: Állóképesség:	

A Karakter neve

Kaszt
Faj
Jellem
Vallás
Szülőföld
Iskola

Tapasztalati szint

Tapasztalati pontok
Pontok a következő szinthez

Kezdeményező Érték (KÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Támadó Érték (TÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Védő Érték (VÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

Célzó Érték (CÉ)

Alap	Fegyver nélkül
Páncélban	Páncél nélkül
Módosítók	Felhasznált HM

ψ képzettség

Iskola típusa
Használat foka
Használat szintje

Max. ψp	Akt. ψp
ψp/Szint	

ψ pajzsok

	Asztrál	Mentál
Statikus		
Dinamikus		
Tudatalatti		
Mágikus		
ME		
Dinamikus nélkül (alvás, ájulás)		

Szent szimbólum

Címer

Mana-pontok

Mp/Szint	Max. Mp.

Módosítók
Feltöltődés módja
Egyéb helyen tárolt Mp.
Aktuális Mp.

Vértezet

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
Max. SFÉ	Állapota
Aktuális SFÉ	Megjegyzés

Pajzs

Típusa	Anyaga
MGT	Súlya
KÉ	TÉ
Sebzés	VÉ

Harcérték módosítók

Chi-harc

T.SZ.	Tám./kör	Időtart.	TÉ,VÉ+	KÉ+	Sp.+

Harci képzettségekből adódó módosítók

HM/Szint	Kötelező elosztás	Tám./kör

Megjegyzések

Kézben tartott fegyver:			KÉ			TÉ			VÉ			Jobbkezes Balkezes Kétkezes			
Fegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Sebzés	Fegyverdobás	Lefegyverzés	

Nyilvesszők száma:			KÉ			CÉ			Speciális lövedékek:				
Célzófegyver	Fok	Tám/ kör	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Alap / Mód.	Páncél-ban	Páncél nélkül	Távolság	Sebzés	Célzás	Lovas íjászat	

Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	Képzettség	KP	Fok/%	KP alap
									aktuális KP
									KP/szint
									Módosítók
									INT:
									ŪGY:





Varázstárgyak	Helye

Beszélt nyelvek	Szint

Kincsek		
Arany	Ezüst	Réz
Mithrill	Drágakő	Egyéb

Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés	Felszerelés	Db/ mennyiség	Elhelyezés

Hátas és egyéb állat

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Max. táv.	Max. teher	Rossz szokás	Különleges képesség

Csatlósok, kísérők, szolgák

Név	Fp	Ép	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám./Kör	Sebzés/fegyver	Rossz szokás	Különleges képesség

Jegyzetek:	Méreg:	Adag:

Ricco & Gazsi Design





A M.A.G.U.S. szerepjáték egyik legfontosabb kézikönyvét tartja kezében az olvasó. Sokak kérésének engedve, még az Első Törvénykönyv szabályrendszeréhez igazítva taglalja a témát. Mindent megtudhatnak az elszánt játékosok, amit Ynev embernépeinek isteneiről és azok hű szolgáiról csak tudni lehet. A papok és paplovagok szerepe Yneven, egyházak és istencsaládok egymáshoz való viszonya, fegyverek és áldozatok, előnyök és hátrányok, történelem és mitológia. Új varázslatok, ereklyék, bestiák és számtalan pap és paplovag alkaszt. Minden, amit egy hithű kalandozó csak kívánhat.



ISBN 963 85957 2 8 1490 Ft • 6 Euro

9 789638 595720